JEUX EN BASIC SUR
SPECTRUM
SYBEX

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM

Peter Shaw

SYBEX

Paris - Berkeley - Düsseldorf

Traduction : Jean-Pierre **CANO**
Illustrations : Sue Walliker
Photo La Récré

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

Copyright © 1983, Interface/Virgin Books
© 1983, Sybex

ISBN 2-902414-76-5
(ISBN 0907080847, Interface/Virgin Books, Londres)

Avant-propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre Spectrum : son, couleurs, caractères graphiques définissables par l'utilisateur (ces caractères sont indiqués en REM à la fin de chaque programme). Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'ordinateur pour lequel ils ont été conçus et sont difficilement adaptables à des matériels différents.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation particulières à votre Spectrum qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.

Tous ces jeux fonctionnent avec 16K de mémoire.

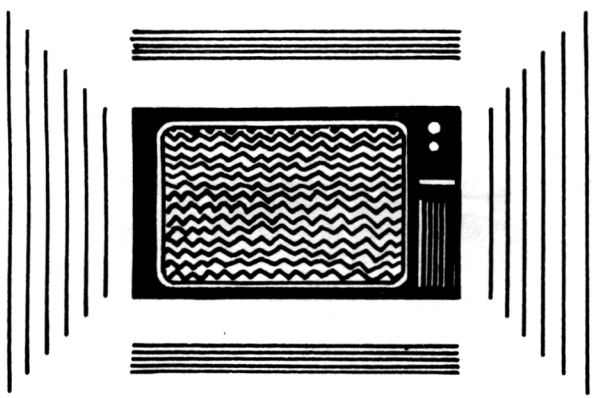
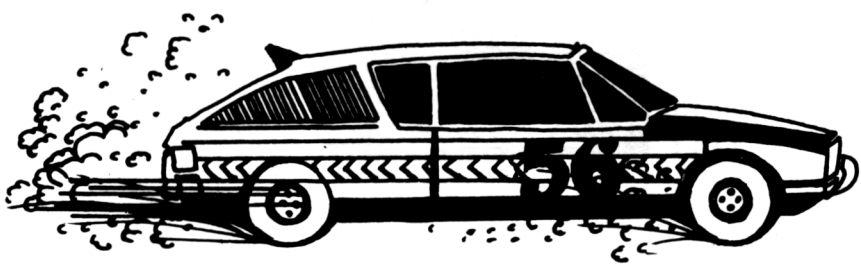


Table des matières

Trucs et astuces de programmation	1
Le sauvetage des oeufs	5
Squash	11
Loch Ness	15
Araignée	19
Auteuil	23
Pac Man	29
Trace	35
Casse-Briques	39
Inondation	43
Atterrissage sur Mars	47
Voleur de pommes	51
La fuite de l'ours	55
Le serpent et les triangles	59
Course à la mort	63
Simon	67
3D	71
A6	75
Pendu	79
Briseurs de barrages	85



TRUCS ET ASTUCES DE PROGRAMMATION

Presque tous les programmes présentés commencent de la façon suivante :

```
10 REM Nom du programme
20 GOSUB 9000:REM Caractères graphiques
30 GOSUB 8000:REM Variables
40 GOSUB 7000:REM Dessin de l'écran
```

Outre qu'elle facilite le développement du programme par addition de lignes supplémentaires, cette disposition en accélère l'exécution, ce qui est primordial pour les jeux d'action en temps réel.

TRUCS ET ASTUCES

Le Spectrum permet une certain nombre de trucs et astuces de programmation qui ne sont pas présentés de façon évidente dans le manuel d'instruction et qui parfois n'y sont pas même mentionnés. Le symbole dièse (#) peut être utilisé dans les instructions PRINT pour

afficher quelque chose en un point quelconque de l'écran :

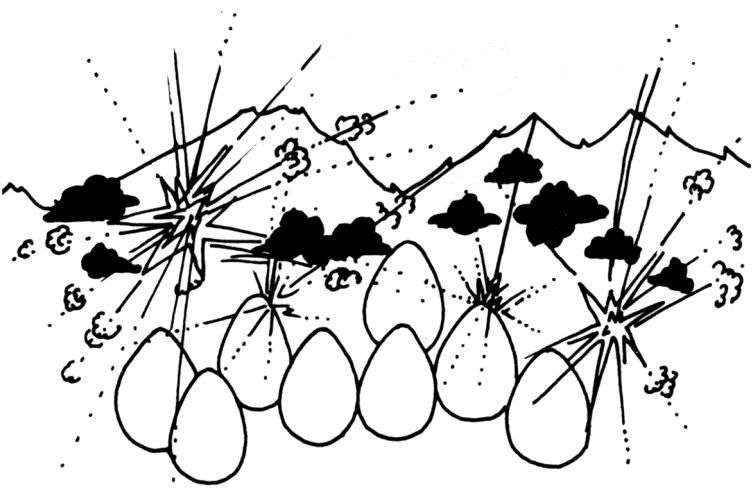
```
PRINT #1;"Affichage en bas de l'écran ":PAUSE 0
```

Vous remarquez que #1 affiche dans la partie basse de l'écran, permettant l'utilisation de 24 lignes.

Les ordinateurs Sinclair ZX sont probablement les seuls à ne pouvoir exécuter une instruction INPUT qu'en bas de l'écran ; cependant, en utilisant les instructions PRINT AT, il est possible d'obtenir une entrée en un point quelconque de l'écran :

```
INPUT AT 22,0; AT 0,0;"Quel est votre nom ";
LINE a$; AT 10,0;"Quel est votre age ";(a$);
" ";a; AT 15,0;"L'age de ";(a$);" est ";a; AT
20,0;"Tapez ENTER pour continuer";b$
```

Cette méthode présente plusieurs inconvénients. Comme vous pouvez le constater, la longueur des lignes pose un problème. D'autre part, la couleur du pourtour de l'écran (BORDER) doit être la même que celle du centre (PAPER) car la partie inférieure de l'écran est étendue à la presque totalité de celui-ci. Presque seulement car une bande reste visible à l'extrémité supérieure, à moins que BORDER et PAPER n'aient la même valeur.



LE SAUVETAGE DES ŒUFS

Dans ce jeu, vous devez réussir à sauver de pauvres oeufs sans défense en les arrachant aux forces maléfiques qui tentent de vous en empêcher en vous barrant la route avec des rayons lasers. Vous ramassez les oeufs en passant sur les "X", en dessous des boîtes à oeufs, en haut de l'écran. Quand vous transportez un oeuf, votre personnage devient vert. Vous devez éviter les rayons lasers et placer les oeufs en sécurité en passant sur les "-". Lorsque vous avez ramassé une demi-douzaine d'oeufs, vous obtenez cent points et une nouvelle série d'oeufs apparaît.

Ce jeu comporte plusieurs règles :

1. Si vous heurtez autre chose qu'un "X" ou un "-", vous perdez une vie.

2. Si vous êtes frappé par un rayon laser, ou si vous perdez une vie de toute autre façon, vous perdez automatiquement l'oeuf que vous transportiez. Si vous n'en transportiez pas, vous ne perdez qu'une vie.

3. Vous ne pouvez porter qu'un oeuf à la fois. Si vous essayez de ramasser un oeuf alors que vous en portiez déjà un en passant sur un "X", celui-ci disparaîtra, rendant impossible le ramassage ultérieur de l'oeuf.

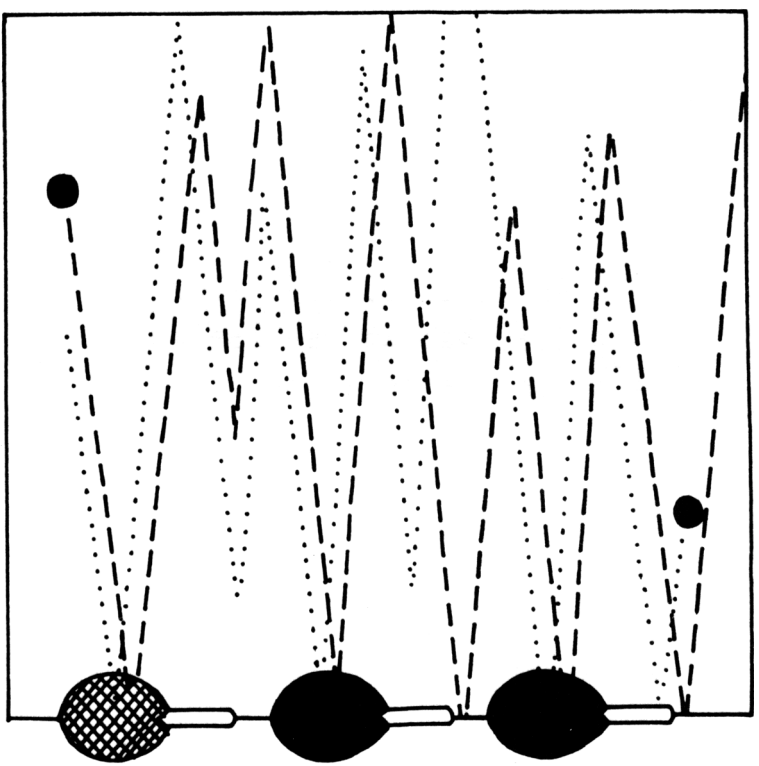
4. Au début du jeu, vous avez trois vies. Utilisez les touches de contrôle du curseur pour vous déplacer.

```
  10 REM sauvetage des oeufs
  20 REM ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
  30 REM Peter Shaw
  40 REM Idee originale de
  45 REM Michael Merrifield
  50 REM ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
  55 LET rec=0
  60 GO SUB 9000
  70 GO SUB 8000
  80 GO SUB 7000
 150 PRINT AT h,v;" "
 160 LET h=h+(INKEY$="6" AND h<2
1)-(INKEY$="7" AND h>0): LET v=v
+(INKEY$="8" AND v<31)-(INKEY$="
5" AND v>0)
 170 IF SCREEN$ (h,v)<>" " THEN
GO SUB 6000
 180 IF RND>.5 THEN GO SUB 6500
 190 PRINT AT h,v; INK 3+oeufs;"
☥"
 191 BEEP .008,0
 200 IF vies<1 THEN PRINT AT 21,
0;"       Vous etes mort
   "; GO TO 1500
 210 PRINT AT 21,0;"Vies rest. "
;vies
```

```
 230 PRINT AT 21,15;"Oeufs recol
tés ";tot
 998 GO TO 150
 999 STOP
1500 BEEP 1,4: BEEP 1,4: BEEP .3
,4: BEEP 1,2,4: BEEP .75,7: BEEP
 .5,6: BEEP 1,8: BEEP .3,4: BEEP
 .7,4: BEEP .5,3: BEEP 1,4
1501 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1510 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: CLS : GO TO 70
2000 IF oeufs=1 THEN RETURN
2005 PRINT AT 1,v;"  ";AT 2,v; I
NK 6;"▙▟"
2010 LET oeufs=1
2015 BEEP .1,10
2020 RETURN
2500 IF oeufs=0 THEN PRINT AT h,
v; INK 1;"-": LET h=h+1: RETURN
2510 PRINT AT 17,v; INK 6;"▲";A
T 18,v; OVER 1; INK 6;"▼"
2515 LET oeufs=0
2516 PRINT AT 19,v;" "
2517 BEEP .1,20: BEEP .15,15
2520 LET tot=tot+1: IF tot=6 THE
N GO TO 9500
2530 RETURN
6000 LET b$=SCREEN$ (h,v)
6010 IF b$="X" THEN GO TO 2000
6020 IF b$="-" THEN GO TO 2500
6030 LET vies=vies-1
6031 LET oeufs=0
6040 PRINT AT h,v; FLASH 1; INK
3;"╋": BEEP .1,-10: FOR p=1 TO 2
0: NEXT p: RETURN
6500 GO TO (INT (RND*3)+1)*100+6
500
6600 PLOT 9,m1: DRAW INK 2; BRIG
HT 1;245,0
6605 GO SUB 6900
6606 PAUSE 2
6610 DRAW OVER 1;-248,0: PLOT OV
ER 1;254,m1: RETURN
6700 PLOT m2,157: DRAW INK 2; BR
IGHT 1;0,-120
6705 GO SUB 6900
6706 PAUSE 2
```

```
6710 DRAW OVER 1;0,120: RETURN
6800 PLOT m3,167: DRAW INK 2; BR
IGHT 1;0,-120
6805 GO SUB 6900
6806 PAUSE 2
6810 DRAW OVER 1;0,120: RETURN
6900 IF SCREEN$ (h,v)<>" " THEN
GO TO 6000
6910 RETURN
7000 LET n=0: PRINT AT 0,0;"Scor
e ";sc;TAB 23;"Record ";rec
7005 FOR a=1 TO 4
7010 PRINT AT 1,n;"  ";
7020 FOR b=1 TO e(a)
7030 PRINT INK 6;"▲";
7040 NEXT b
7050 PRINT AT 2,n;"  ";
7060 FOR b=1 TO e(a)
7070 PRINT INK 6;"▼";
7080 NEXT b
7090 OVER 1
7095 PRINT AT 2,n;"  ";
7100 FOR b=1 TO e(a)
7110 PRINT INK 6;"▙▟";
7120 NEXT b
7122 PRINT AT 3,n;"  ";
7125 FOR b=1 TO e(a): PRINT INK
6;"X ";: NEXT b
7130 LET n=n+(e(a)*2)+2
7140 NEXT a
7150 PRINT AT 0,8; INK 2;"▼";AT
0,21;"▼";AT 4,0;"▶"
7160 PRINT AT 18,8; INK 1;"▙▟ ▙▟
 ▙▟▙▟▙▟▙▟"
7165 PRINT AT 19,8; INK 1;"-  -
 -  -  -  -  "
7170 OVER 0
7990 RETURN
8000 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
LS
8010 DIM e(4)
8020 RESTORE 9120: FOR z=1 TO 4:
 READ e(z): NEXT z
8030 LET h=10: LET v=15
8040 LET sc=0: RANDOMIZE
8060 LET m1=17*8+4: LET m2=9*8+4
: LET m3=21*8+4
8070 LET oeufs=0
```

```
8080 LET vies=3
8090 LET tot=0
8100 RETURN
8989 REM ************************

8990 REM   Caracteres graphiques

8991 REM       Graphic ab
8992 REM       Graphic cd

8993 REM       Graphic ef

8994 REM       Graphic g

8995 REM       Graphic h

8996 REM       Graphic i

8997 REM ************************
9000 FOR a=USR "a" TO USR "j"-1
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 1,3,7,7,15,15,15,31
9040 DATA 128,192,224,224,240,24
0,248,248
9050 DATA 31,31,31,31,15,15,7,3
9060 DATA 248,248,248,248,240,24
0,224,192
9070 DATA 192,192,192,192,192,22
4,224,255
9080 DATA 3,3,3,3,3,7,7,255
9090 DATA 56,56,16,254,16,16,40,
68
9100 DATA 128,192,240,255,255,24
0,192,128
9110 DATA 255,126,60,60,60,24,24
,24
9111 REM ************************
9120 DATA 3,2,2,3
9500 LET sc=sc+100
9505 LET h=10: LET v=15: LET tot
=0: LET oeufs=0
9510 PRINT AT 0,0;"Score ";sc
9515 IF sc>rec THEN LET rec=sc
9520 FOR p=1 TO 31: BEEP .01,p:
BEEP .006,-p: NEXT p
9530 CLS
9540 GO TO 80
```

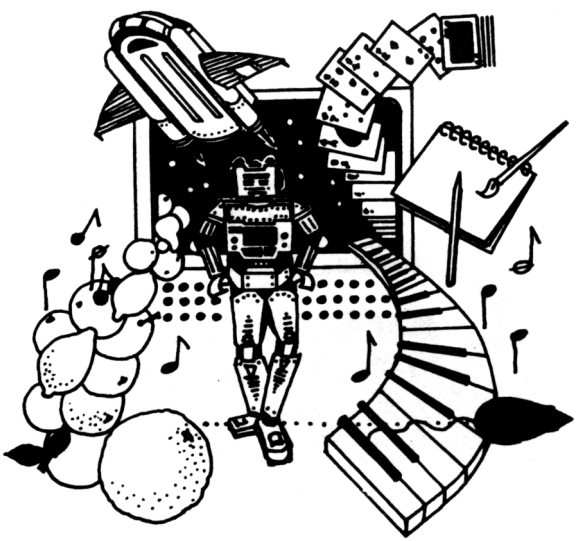


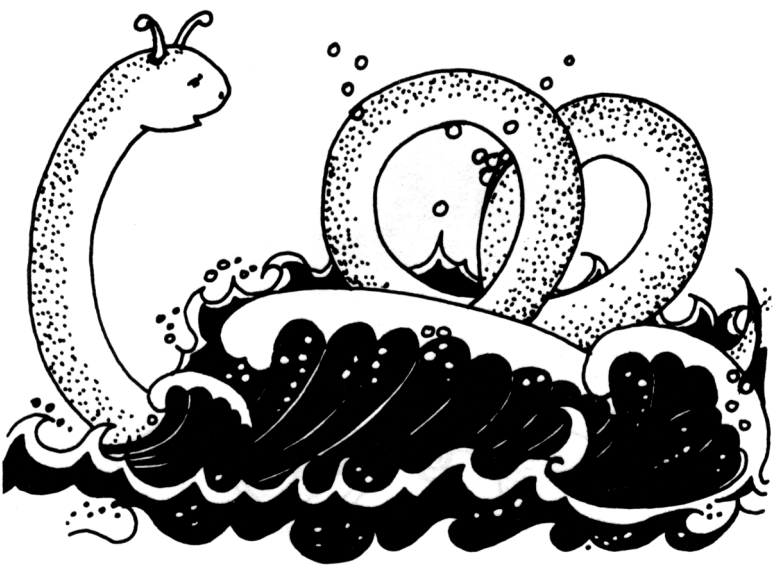
SQUASH

Dans ce jeu, vous devez arriver à faire rebondir la balle tout autour de l'écran. Vous marquez des points lorsque vous réussissez à frapper la balle avec votre raquette (le carré en bas de l'écran). Si jamais la balle touche le carré sur un de ses côtés verticaux, vous perdez une vie. Au début du jeu, vous avez trois vies. Utilisez la touche <5> pour les déplacements à gauche et la touche <8> pour les déplacements à droite.

```
  10 REM Squash
  20 REM Peter Shaw
  30 REM Idee originale de
         Alan Dennis
  40 LET rec=0
  50 GO SUB 9000
  60 GO SUB 8000
  65 PRINT AT 21,15;"Vies rest.
";vies
  70 PRINT AT 20,v;" "
  80 LET v=v+(INKEY$="8" AND v<3
1)-(INKEY$="5" AND v>0)
  85 LET v=v+2*(INKEY$=CHR$ 9 AN
D v<31)-2*(INKEY$=CHR$ 8 AND v>0
)
  90 PRINT AT 20,v; INK 5; BRIGH
T 1;"□"
 100 PRINT AT a,b;" "
 110 LET a=a+m: IF a>19 OR a<1 T
HEN BEEP .05,10: LET m=-m
 120 LET b=b+n: IF b>30 OR b<1 T
HEN BEEP .05,15: LET n=-n
 130 PRINT AT a,b; INK c;"●"
 140 IF a=0 OR a=20 THEN PRINT A
T a,b; INK c;"●"
 150 IF b=0 OR b=31 THEN PRINT A
T a,b; INK c;"●"
```

```
 160 IF a=19 AND b=v THEN PRINT
AT a,b; INK c;"●": BEEP .05,15:
LET sc=sc+2: LET m=-m
 170 IF a=20 AND b=v THEN GO SUB
 500
 180 PRINT AT 21,0;"Score ";sc
 190 GO TO 70
 500 PRINT AT 20,v; FLASH 1; INK
 2;"□"
 510 LET vies=vies-1
 515 PRINT AT 21,15;"Vies rest.
";vies
 520 FOR p=1 TO 20: BEEP .008,-p
: NEXT p
 525 IF vies=0 THEN GO TO 600
 526 LET a=INT (RND*5)+2: LET b=
INT (RND*27)+2
 530 RETURN
 600 PRINT AT 2,10; FLASH 1; BRI
GHT 1;"TERMINE"
 610 PRINT '''"          Score :
";sc
 620 IF sc>rec THEN LET rec=sc
 630 PRINT '''"      Record : ";re
c
 640 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer      "; LINE a$: GO TO 60
8000 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
LS
8005 LET v=15: LET a=INT (RND*5)
+2: LET b=INT (RND*27)+2
8010 LET sc=0: LET m=1: LET n=1
8020 LET c=6: LET vies=3
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "d"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 60,126,255,255,255,255
,126,60
9040 DATA 0,0,0,60,126,255,126,6
0
9050 DATA 8,28,62,62,62,62,28,8
9060 DATA 255,129,129,129,129,12
9,129,255
9070 REM ● = a
9080 REM ◆ = b
9090 REM ▮ = c
9100 REM □ = d
```





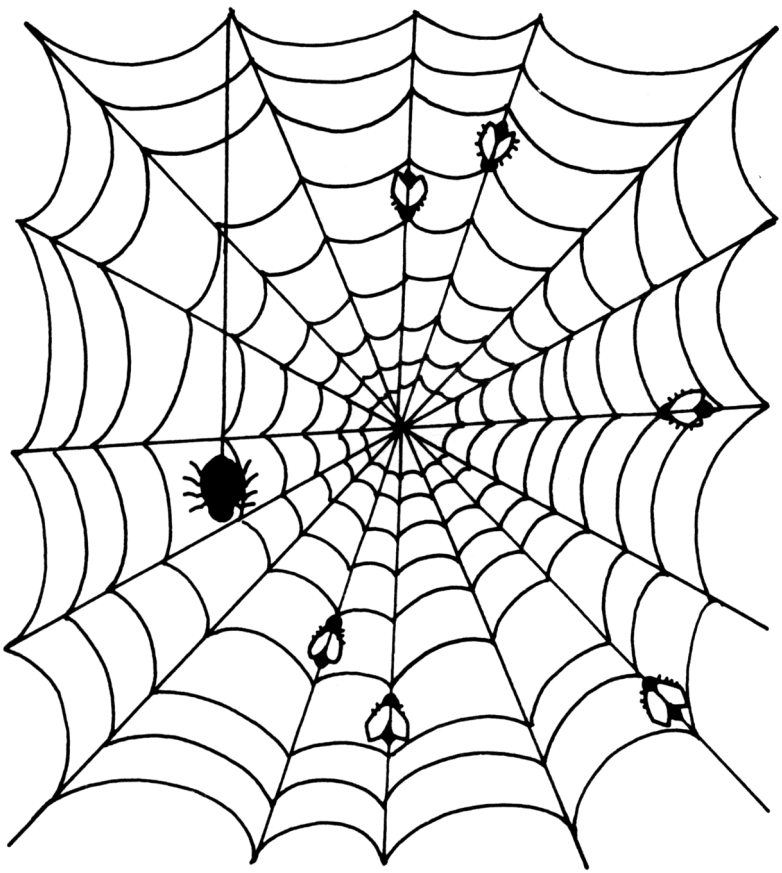
LOCH NESS

Ce jeu est une variation du tir aux canards dans lequel les cibles traversent l'écran au-dessus de vous. Votre score augmente à chaque fois que vous atteignez une cible. Si vous réussissez à abattre une ligne complète de cibles, vous bénéficierez d'un bonus de 100 ou 200 points. Utilisez la touche <5> pour aller à gauche, la touche <8> pour aller à droite et la touche <0> pour tirer.

```
  10 REM LOCHNESS
  20 LET rec=0: GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 LET s=0: LET mis=20: GO SUB
 7000
  50 PRINT AT 5,0;a$''b$
  60 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
0)-(INKEY$="5" AND h>0)
  70 IF INKEY$="0" THEN LET mis=
mis-1: GO SUB 1000
  75 IF mis<1 THEN GO TO 500
  80 PRINT AT 20,h; INK 6;"▬▬
"
  90 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
 100 LET a$=a$(LEN a$)+a$( TO (L
EN a$)-1)
 101 PRINT AT 0,0; PAPER 5; INK
0;"SCORE ";s,"MISSILES ";mis;" "
 110 IF b$="
          " THEN GO SUB 2000
 120 IF a$="
          " THEN GO SUB 3000
 140 GO TO 50
 500 PRINT AT 10,12; FLASH 1;"TE
```

```
RMINE"
  501 PRINT AT 0,0; PAPER 5; INK
0;"SCORE ";s,"MISSILES ";mis;" "
  510 PRINT AT 12,10;"score : ";s
  520 IF s>rec THEN LET rec=s
  525 PRINT '''TAB 4;"record : ";r
ec
  530 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
1000 LET b=h+2
1010 FOR f=19 TO 4 STEP -1
1012 PRINT AT f,b;"*"
1019 BEEP .001,-(f-30)
1020 PRINT AT 5,0;a$''b$
1030 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
0)-(INKEY$="5" AND h>0)
1040 PRINT AT 20,h; INK 6;"▄▄
"
1050 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
1060 LET a$=a$(LEN a$)+a$( TO (L
EN a$)-1)
1070 IF f=5 THEN IF a$(b)<>" " T
HEN GO TO 4000
1080 IF f=7 THEN IF b$(b)<>" " T
HEN GO TO 5000
1090 PRINT AT f,b;" "
1100 NEXT f: RETURN
2000 PRINT AT 10,7; FLASH 1;"BON
US 1000 POINTS"
2010 LET b$="▀▄    ▀▄    ▀▄
▀    ▀▄    "
2011 LET s=s+1000
2015 BEEP .1,20: BEEP .2,15
2020 FOR p=1 TO 150: NEXT p
2040 PRINT AT 10,7;"
     ": RETURN
3000 PRINT AT 10,7; FLASH 1;"BON
US 2000 POINTS"
3010 LET a$="▀▄    ▀▄    ▀▄
▀    ▀▄    "
3011 LET s=s+2000
3015 BEEP .1,20: BEEP .2,15
3020 FOR p=1 TO 150: NEXT p
3030 PRINT AT 10,7;"
     ": RETURN
4000 LET a$(b-4 TO b+4)="
"
4010 LET s=s+20
```

```
4011 BEEP .05,-5
4020 RETURN
5000 LET b$(b-4 TO b+4)="
 "
5010 LET s=s+10
5011 BEEP .05,-5
5020 RETURN
7000 BORDER 0: PAPER 1: INK 4: C
LS
7010 FOR a=0 TO 3: PRINT PAPER 5
;"
  ";: NEXT a
7020 RETURN
8000 LET a$="[graphics]
[graphics]                "
8010 LET b$="[graphics]
[graphics]                "
8020 LET h=15
8022 LET s=0
8030 RETURN
8900 REM ************************
8910 REM  Caracteres graphiques
8930 REM
8940 REM  [graphics]    -  abc
8950 REM
8960 REM  [graphics]    -  defg
8970 REM
8980 REM  *       -  h
8990 REM
8999 REM ************************
9000 FOR a=USR "a" TO USR "h"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,127,255,255,255,
255
9040 DATA 0,24,60,255,255,255,25
5,255
9050 DATA 0,0,0,254,255,255,255,
255
9060 DATA 0,96,248,252,127,63,15
,7
9070 DATA 1,15,31,63,255,252,240
,192
9080 DATA 128,240,248,255,255,63
,31,7
9090 DATA 2,15,31,255,255,252,24
8,192
9100 DATA 24,60,60,24,60,36,0,0
```

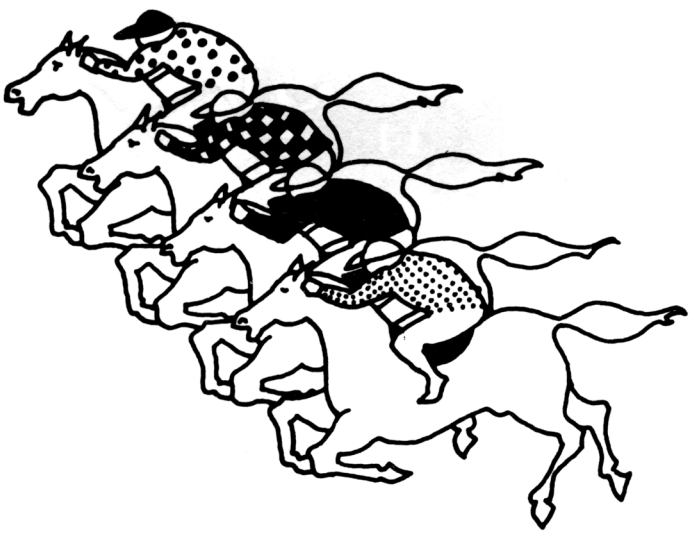


ARAIGNÉE

Vous êtes une araignée affamée suspendue à un fil sur la gauche de l'écran, et les six grosses mouches qui entrent dans votre champ de vision sont vos principales proies. Vous avez quatre-vingt-dix-neuf secondes pour manger autant de mouches que possible. Utilisez la touche <6> pour les déplacements vers le haut, et la touche <7> pour les déplacements vers le bas.

```
  10 REM Araignee
  20 LET rec=0: GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 PRINT AT 0,0;"Score ";sc
  50 PRINT AT v,0;" "
  60 LET v=v+(INKEY$="6" AND v<2
1)-(INKEY$="7" AND v>2)
  70 IF SCREEN$ (v,2)<>" " THEN
GO SUB 1000
  80 PRINT AT v-1,0;"|"
  90 PRINT AT v,0; INK 6;"■"
 100 FOR a=1 TO 6
 110 LET f(a)=f(a)-INT (RND*2):
IF f(a)<1 THEN PRINT AT a*3,1;"
 ": LET f(a)=28
 120 PRINT AT a*3,f(a); INK 4;"■
■"
 130 NEXT a
 140 PRINT AT 0,19;"Temps ";INT
temps;" ": LET temps=temps-.5: I
F temps<0 THEN GO TO 2000
 150 GO TO 50
 990 STOP
1000 LET sc=sc+2
1010 PRINT AT v,2;"  "
```

```
1020 LET f(v/3)=28
1030 PRINT AT 0,0; INK 7;"Score
";sc
1040 RETURN
2000 PRINT AT 5,9;"TERMINE!"
2010 PRINT '''TAB 6;"Score : ";sc
2020 IF sc>rec THEN LET rec=sc
2030 PRINT '''"   Record : ";rec
2040 INPUT "Tapez "; FLASH 1;"EN
TER"; FLASH 0;" pour rejouer ";
LINE a$: GO TO 30
8000 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
8010 LET v=10
8020 DIM f(6)
8030 FOR a=1 TO 6: LET f(a)=28:
NEXT a
8040 LET sc=0
8050 RANDOMIZE
8060 FOR a=1 TO v-1: PRINT AT a,
0;"|": NEXT a
8070 PLOT 0,168: DRAW 255,0
8080 LET temps=99
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "e"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 60,126,255,255,127,127
,149,148
9040 DATA 0,108,248,220,252,248,
96,0
9050 DATA 16,16,16,16,16,16,16,1
6
9060 DATA 0,17,63,94,111,23,45,0
9070 DATA 0,252,2,2,252,224,0,0
9080 REM [illegible] = ab
9090 REM |  = c
9100 REM [illegible] = de
```



AUTEUIL

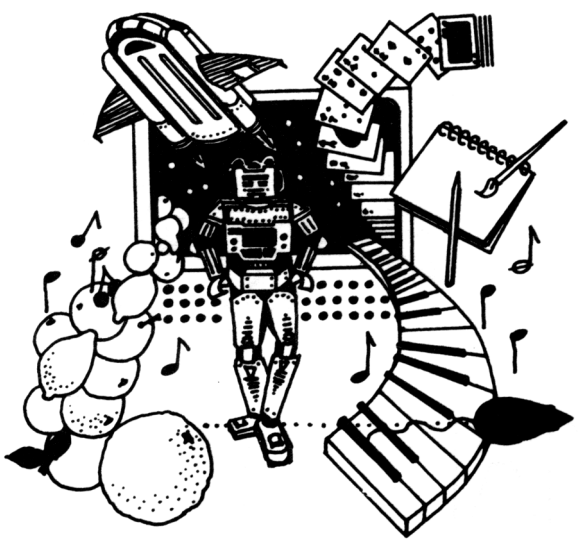
Grâce à ce jeu, vous pouvez posséder un cheval de course sans avoir à le nourrir ni à nettoyer l'écurie. Vous possédez également 50 Francs qui vous permettront de faire fortune en jouant aux courses. Cinq joueurs peuvent participer à ce jeu. Le gagnant est celui qui finit avec la plus grosse somme d'argent. Les cotes sont affichées avant chaque course, et vous pariez sur le cheval de votre choix. Si vous n'avez plus d'argent mais que votre cheval gagne une course, vous recevrez une somme supplémentaire qui vous permettra de jouer dans la course suivante.

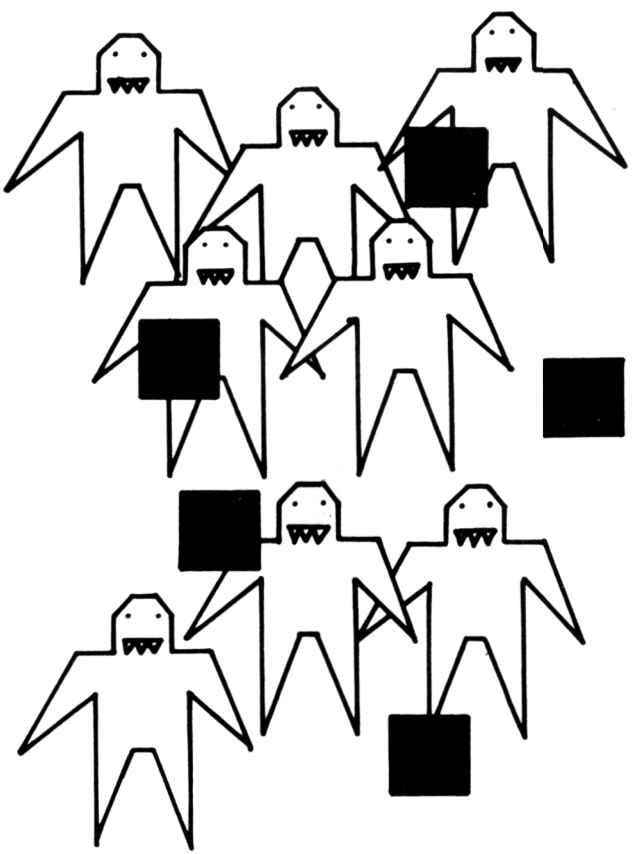
```
  10 REM AUTEUIL
  20 GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 FOR r=1 TO 5
  50 CLS
  60 PRINT AT 0,0;"Course numero
";r
  70 DIM d(p)
  80 FOR a=1 TO p: LET d(a)=INT
(RND*10)+1
  90 PRINT '"La cote de ";h$(a)
 100 PRINT "est de ";d(a);" cont
re 1"
 110 NEXT a
 115 PRINT AT 0,0;#1;"Tapez une
touche pour continuer": PAUSE 0
 120 GO SUB 5000
 130 PRINT AT 0,0;#1;"Tapez une
touche pour continuer"
 140 PAUSE 0
 150 CLS : CIRCLE INK 2;240,165,
```

```
10: PLOT 240,155: DRAW INK 2;0,-
140: FOR a=1 TO p: PRINT AT a*3+
3,31;a: NEXT a
 155 DIM c(p)
 160 FOR a=1 TO p
 170 PRINT AT a*3+2,c(a);a$;AT a
*3+3,c(a);b$;AT a*3+4,c(a);c$
 180 LET c(a)=c(a)+(1/d(a)+INT (
RND*2))
 185 IF c(a)>25 THEN GO TO 250
 190 NEXT a
 200 FOR a=1 TO p: BEEP .008,c(a
)
 210 PRINT AT a*3+2,c(a);a$;AT a
*3+3,c(a);d$;AT a*3+4,c(a);e$
 220 LET c(a)=c(a)+(1/d(a)+INT (
RND*2))
 225 IF c(a)>25 THEN GO TO 250
 230 NEXT a
 240 GO TO 160
 250 LET w$=h$(a)
 260 PAUSE 100: CLS
 270 PRINT "Le gagnant est ";w$
 280 PRINT "Proprietaire : ";n$(
a)
 290 LET ws=d(a)*s(a)
 300 PRINT '"Il raporte ";ws;" F
rancs": LET m(a)=m(a)+ws+s(a)
 310 FOR z=1 TO 50: BEEP .008,z:
 BEEP .008,-z: NEXT z
 320 NEXT r
 330 CLS
 340 LET tot=0: PRINT "A la fin
du jeu "
 350 FOR a=1 TO p
 360 PRINT n$(a);" possede ";m(a
);" Francs"
 370 IF m(a)>tot THEN LET tot=m(
a): LET gn=a
 380 NEXT a
 390 PRINT '"Le gagnant est donc
 ";n$(gn)
 400 PRINT "sur ";h$(gn)
 410 PRINT "Avec ";m(gn);" Franc
s"
 420 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
 990 STOP
5000 FOR z=1 TO 50: BEEP .002*p,
```

```
z: BEEP .008,-z: NEXT z
5010 FOR a=1 TO p
5020 CLS
5030 PRINT "Cheval:- ";h$(a)
5040 PRINT '"Proprietaire:- ";n$
(a)
5050 PRINT '"Vous possedez ";m(a
);" Francs"
5055 IF m(a)<1 THEN PRINT '"Vous
 n'avez plus d'argent. Vous ne p
ouvez pas parier": PAUSE 150: NE
XT a: RETURN
5060 INPUT "Combien parier-vous
dans la     prochaine course ";s
(a): IF s(a)>m(a) THEN GO TO 506
0
5070 LET m(a)=m(a)-s(a)
5080 NEXT a
5090 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : BEEP .1,10: BEEP .2,15
8010 LET a$="    ": REM abcd
8020 LET b$="    ": REM efgh
8030 LET c$="    ": REM ijkl
8040 LET d$="    ": REM emno
8050 LET e$="    ": REM ipq
8060 PRINT AT 1,12;"AUTEUIL"
8070 INPUT "Combien de joueurs (
Max 5)"; LINE p$: IF p$<"1" OR p
$>"5" THEN GO TO 8070
8080 LET p=VAL p$: DIM s(p): DIM
 m(p): DIM n$(p,10): DIM h$(p,15
)
8090 FOR a=1 TO p
8100 PRINT AT 5,3;"Nom du joueur
 No";a
8110 INPUT "Max 10 lettres "; LI
NE n$(a)
8120 LET m(a)=50: NEXT a
8125 CLS
8130 RESTORE 9200: FOR a=1 TO p
8140 READ h$(a): PRINT n$(a);" p
ossede "'h$(a)''
8150 NEXT a
8160 PRINT AT 0,0;#1;"Tapez une
touche pour continuer": PAUSE 0
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "q"+7
```

```
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3
9040 DATA 0,0,0,0,0,0,1,113,207
9050 DATA 0,28,16,42,87,132,15,2
38
9060 DATA 0,0,15,248,60,124,199,
131
9070 DATA 5,13,13,9,9,8,9,0
9080 DATA 9,16,0,144,157,178,192
,192
9090 DATA 221,209,33,1,194,242,1
1,10
9100 DATA 128,0,0,0,0,0,0,128
9110 DATA 3,2,2,2,2,1,0,0
9120 DATA 192,192,96,32,16,32,0,
0
9130 DATA 13,28,25,19,18,8,0,0
9140 DATA 128,128,128,0,0,0,0,0
9150 DATA 16,0,16,144,177,167,84
,128
9160 DATA 69,1,1,1,194,246,20,20
9170 DATA 128,0,0,0,0,0,0,0
9180 DATA 128,128,128,128,128,64
,0,0
9190 DATA 28,28,24,24,20,12,10,0
9200 DATA "Red Gin","Belino II",
"Une de Mai","Danny Boy","Sherga
rt"
```





PAC MAN

Voici certainement le plus célèbre des jeux vidéo. Cette version présente deux particularités :

1. Il n'y a qu'un fantôme.

2. Lorsque vous mangez les pilules d'énergie qui se trouvent dans les coins, vous obtenez un bonus. Mais vous ne pouvez pas manger le fantôme.

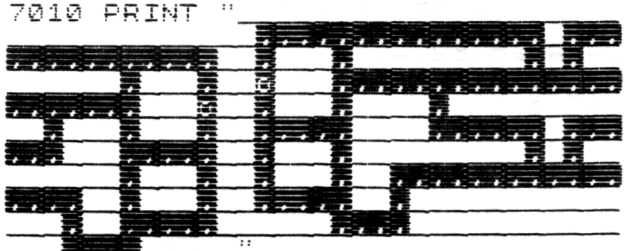
Utilisez les touches de déplacement du curseur pour vous déplacer.

Note : Les lignes 7010 et 7020 sont obtenues à l'aide des symboles "." (point) en vidéo inverse et "-" (souligné) en vidéo normale (shift 0).

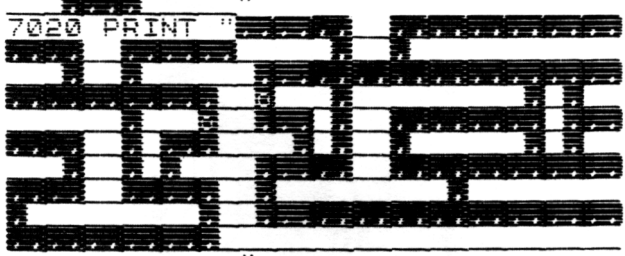
```
  10 REM Pac Man
  20 LET rec=0: GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 LET v=12: LET h=16: GO SUB
7000: PRINT AT 20,15; INVERSE 1;
"Vies rest. ";vies
  45 PRINT AT v,h; INVERSE 1;m$
  50 LET a$=INKEY$: IF a$<"5" OR
 a$>"8" THEN GO TO 80
  60 IF a$<>"" THEN LET c1=VAL a
$
  70 LET m$=("▚" AND c1=7)+("▞"
AND c1=8)+("▜" AND c1=6)+("▙" AN
D c1=5)
  80 PRINT AT v,h;"▀"
  85 IF h<1 THEN LET h=30
```

```
  86 IF h>30 THEN LET h=0
  90 LET v1=v: LET h1=h
 100 LET v=v+(c1=6)-(c1=7)
 110 LET h=h+(c1=8)-(c1=5)
 120 IF SCREEN$ (v,h)="_" THEN L
ET v=v1: LET h=h1: PRINT AT v,h;
 INVERSE 1;m$: GO TO 150
 130 IF SCREEN$ (v,h)="." THEN L
ET sc=sc+10: BEEP .008,10: LET c
ompte=compte+1
 135 IF SCREEN$ (v,h)="o" THEN G
O SUB 6000
 140 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN GO
 TO 5000
 145 PRINT AT v,h; INVERSE 1;"■"
;AT 20,0;"Score ";sc
 150 PRINT AT z,x;"■"
 160 LET z1=z: LET x1=x
 170 LET z=z+(m1=6)-(m1=7): LET
x=x+(m1=8)-(m1=5)
 180 IF SCREEN$ (z,x)="_" THEN L
ET m1=INT (RND*4)+5: LET z=z1: L
ET x=x1: GO TO 160
 185 PRINT AT v,h; INVERSE 1;m$
 190 IF SCREEN$ (z,x)="." THEN P
RINT AT z1,x1;"■"
 195 IF SCREEN$ (z,x)="o" THEN P
RINT AT z1,x1;"■"
 200 IF SCREEN$ (z,x)="" THEN GO
 TO 5000
 210 PRINT AT z,x; INVERSE 1; PA
PER 4;"■"
 230 IF vies<1 THEN GO TO 2000
 240 IF compte=tot THEN LET comp
te=0: GO TO 40
 250 GO TO 50
 990 STOP
2000 CLS
2010 PRINT '''TAB 5;"TERMINE"
2020 PRINT '''"        Votre score
 : ";sc
2030 IF sc>rec THEN LET rec=sc
2040 PRINT '''"    Record ";rec
2050 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
5000 INVERSE 1
5005 PRINT AT z,x;"."
5010 PRINT AT v,h;"■"
```

```
5020 BEEP .3,15
5030 PRINT AT v,h;"■"
5040 BEEP .3,11
5050 PRINT AT v,h;"●"
5060 BEEP .3,7
5070 PRINT AT v,h;"▲"
5080 BEEP .3,3
5090 PRINT AT v,h;"X"
5100 BEEP .3,0
5110 PRINT AT v,h;" "
5120 BEEP .5,-5
5130 LET compte=0: LET v=12: LET
 h=15: LET vies=vies-1
5140 INVERSE 0: GO TO 40
6000 BEEP .008,15: BEEP .005,-15
: LET sc=sc+INT (RND*100)+200
6010 RETURN
7000 PAPER 0: CLS : INK 0: PAPER
 6: BORDER 0
7010 PRINT "
```

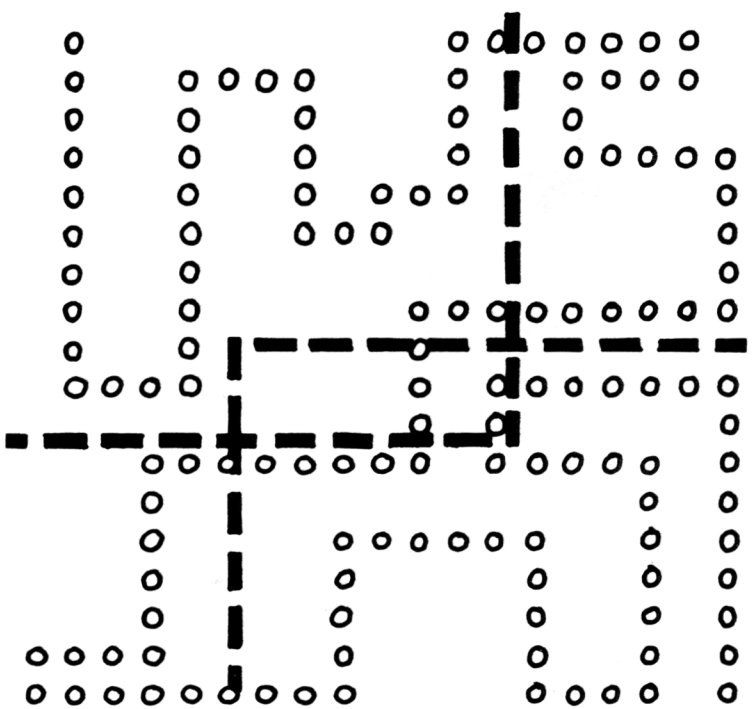


```
"
7020 PRINT "
```



```
"
7030 INK 0
7040 PAPER 6
7100 RETURN
8000 LET m$="■"
8020 LET c1=8: LET m1=8
8030 LET sc=0
8040 LET z=7: LET x=15
8050 LET vies=3
```

```
8060 LET compte=0
8070 LET tot=286
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "i"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 60,126,255,255,255,255
,126,60
9040 DATA 0,66,195,231,255,255,1
26,60
9050 DATA 60,126,248,240,240,248
,126,60
9060 DATA 60,126,255,255,231,195
,66,0
9070 DATA 60,126,31,15,15,31,126
,60
9080 DATA 0,0,126,255,255,255,12
6,60
9090 DATA 0,0,0,0,16,24,60,60
9100 DATA 129,66,36,0,0,36,66,12
9
9110 DATA 28,62,42,107,127,127,1
09,73
9980 REM a b c d e f g h i
9990 REM
```



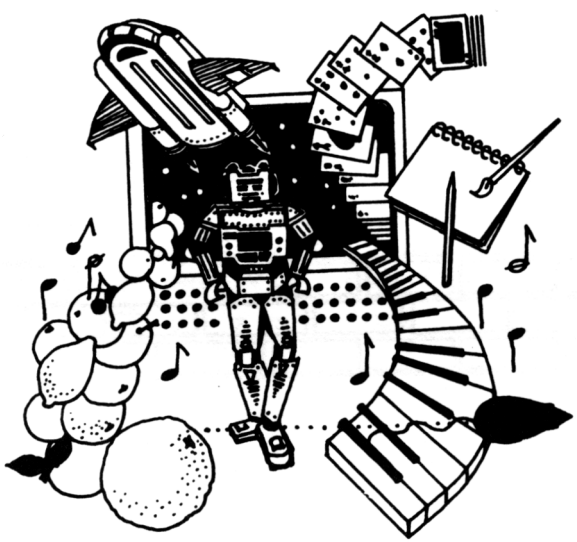
TRACE

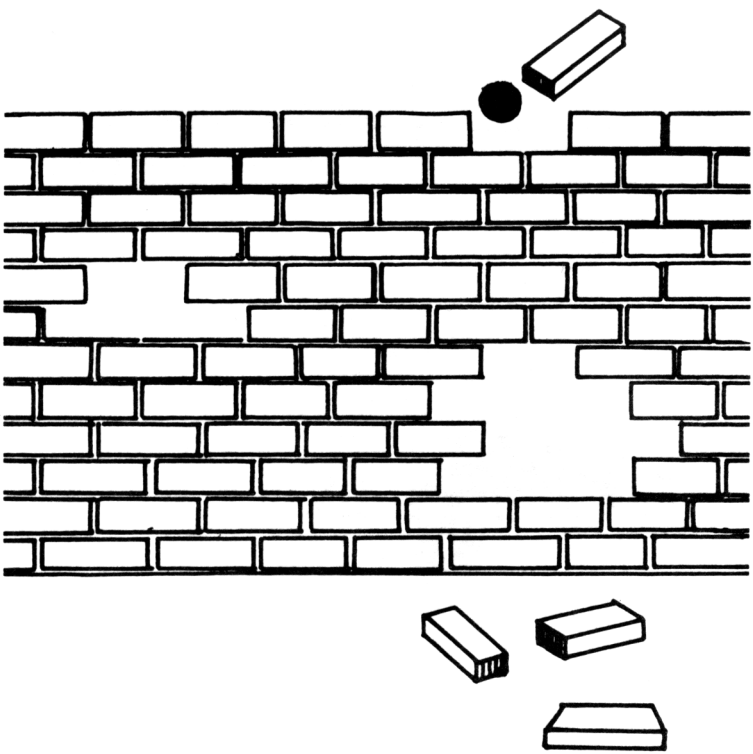
Dans ce jeu, vous jouez contre l'ordinateur. Vous vous déplacez à l'intérieur de l'écran en laissant derrière vous une trace. Si vous touchez la trace de l'ordinateur ou le côté de l'écran, ou si vous coupez votre propre trace l'ordinateur marque un point. L'ordinateur est très fort mais pas imbattable. Utilisez les touches de déplacement du curseur pour contrôler vos mouvements.

```
  10 REM ***TRACE***
  30 GO SUB 8000
  40 LET a$=INKEY$
  50 IF a$>"8" OR a$<"5" THEN GO
TO 70
  60 LET m=VAL a$: LET j=0
  70 LET h1=h1+(m=6)-(m=7)
  80 LET h2=h2+(m=8)-(m=5)
  90 LET b$=SCREEN$ (h1,h2)
 100 BEEP .005,10
 110 IF b$="_" THEN GO SUB 2000
 120 LET j=1: PRINT AT h1,h2; IN
VERSE 1;" "
 130 PRINT AT h1,h2; INVERSE 1;
INK 6;" "
 140 LET u=0
 150 IF u=5 THEN GO SUB 1000
 160 LET c3=c1: LET c4=c2
 170 LET c1=c1+(n=6)-(n=7)
 180 LET c2=c2+(n=8)-(n=5)
 190 LET c$=SCREEN$ (c1,c2)
 200 IF c$="_" THEN LET n=u+5: L
ET c1=c3: LET c2=c4: LET u=u+1:
GO TO 150
 220 PRINT AT c1,c2; INVERSE 1;"
_"
```

```
 240 GO TO 40
1000 PRINT AT c1,c2; FLASH 1;"_"
1010 LET hs=hs+1: FOR p=1 TO 30:
 BEEP .008,p: NEXT p
1020 PRINT AT 0,0;"SCORE ORDINAT
EUR ";cs;"   JOUEUR  ";hs
1030 PRINT INVERSE 1;"__________
__________"
1040 FOR l=1 TO 19
1050 PRINT INVERSE 1;"_"; INVERS
E 0;"
   "; INVERSE 1;"_"
1060 NEXT l
1070 PRINT INVERSE 1;"__________
__________"
1080 LET c1=10: LET c2=10
1090 LET h1=10: LET h2=20
1100 IF hs=10 THEN GO TO 3000
1110 RETURN
2000 PRINT AT h1,h2; FLASH 1;"_"
2010 LET cs=cs+1: FOR p=1 TO 30:
 BEEP .008,p: NEXT p
2020 PRINT AT 0,0;"SCORE ORDINAT
EUR ";cs;"   JOUEUR  ";hs
2030 PRINT INVERSE 1;"__________
__________"
2040 FOR l=1 TO 19
2050 PRINT INVERSE 1;"_"; INVERS
E 0;"
   "; INVERSE 1;"_"
2060 NEXT l
2070 PRINT INVERSE 1;"__________
__________"
2080 LET c1=10: LET c2=10
2090 LET h1=10: LET h2=20
2100 IF cs=10 THEN GO TO 3000
2110 RETURN
3000 PRINT AT 5,8;("L'ORDINATEUR
 " AND cs>hs)+("LE JOUEUR " AND
hs>cs);" GAGNE!!"
3010 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$
8000 LET j=1: LET c1=10: LET c2=
10
8010 LET h1=10: LET h2=20
8020 LET hs=0: LET cs=0
8030 BORDER 0: PAPER INT (RND*8)
: INK 9: CLS
8040 PRINT "SCORE ";
```

```
8050 PRINT "ORDINATEUR 00  JOUEU
R 00"
8060 PRINT INVERSE 1;"__________
_____________________"
8070 FOR l=1 TO 19
8080 PRINT INVERSE 1;"_";TAB 31;
 INVERSE 1;"_"
8090 NEXT l
8100 PRINT INVERSE 1;"__________
_____________________"
8110 LET m=5: LET n=8: RETURN
```



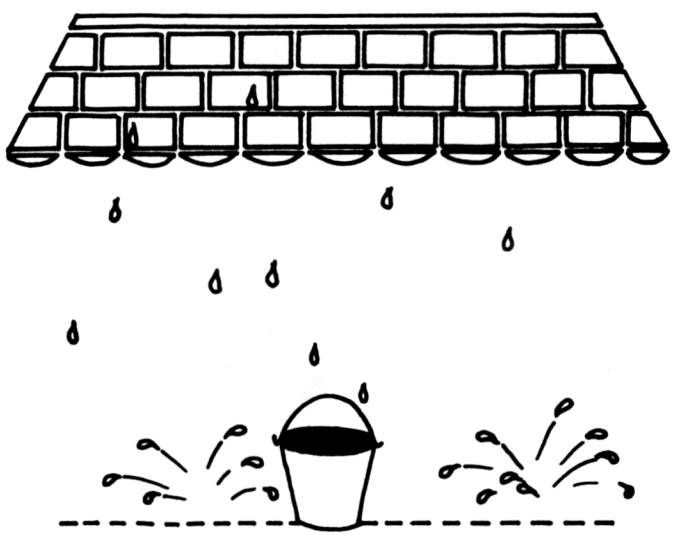


CASSE-BRIQUES

Ce jeu est une version du célèbre casse-brique. Le but du jeu est de gagner des points en cassant les briques d'un mur à l'aide d'une balle que vous renvoyez en la frappant avec votre raquette. Vous disposez de dix balles. Le jeu se termine lorsque dix balles ont été utilisées. La touche <5> permet de déplacer la raquette vers la gauche et la touche <8> vers la droite. Vous pouvez également choisir la vitesse de la balle : de 1 (rapide) à dix (lent).

```
  10 REM Casse-Briques
  20 GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  35 GO SUB 7000
  40 PRINT AT 20,v;"      "
  50 LET v=v+2*(INKEY$="8" AND v
<27)-2*(INKEY$="5" AND v>0): IF
INKEY$="5" AND v<0 THEN PRINT AT
 20,1;"      "
  55 PRINT AT 0,0;"SCORE ";sc: F
OR a=1 TO s: NEXT a
  60 PRINT AT e,f;" "
  70 LET e=e+c: IF e<2 THEN LET
c=-c: BEEP .008,20
  80 LET f=f+d: IF f<1 OR f>30 T
HEN LET d=-d: BEEP .008,10
  90 IF SCREEN$ (e,f)=" " THEN L
ET sc=sc+1: LET c=-c: BEEP .008,
```

```
15
  95 IF SCREEN$ (e,f)="_" THEN L
ET compte=compte+1: IF compte=(3
2*3) THEN LET compte=0: LET s=s-
(s>1): GO TO 35
 100 IF SCREEN$ (e,f)="" THEN LE
T c=-c: BEEP .008,15
 110 PRINT AT e,f; INK 6;"●": IF
 e>20 THEN LET b=b+1: GO SUB 100
0
 115 IF b=10 THEN GO TO 2000
 130 GO TO 40
 990 STOP
1000 PRINT AT e,f;" "
1010 LET e=20: LET f=INT (RND*16
)+10: LET c=-1
1020 PRINT AT 0,24;"BALLE ";b
1030 RETURN
2000 PRINT AT 10,12;"TERMINE"
2010 PRINT '''                Score :
 ";sc
2020 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
7000 PRINT AT 0,0;"SCORE 0";AT 0
,24;"BALLE 1": FOR a=1 TO 3
7010 PRINT ' INVERSE 1;"________
_____________________________"
7020 NEXT a
7030 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 1: INK 7: C
LS
8010 LET v=15
8020 LET c=-1: LET d=1
8030 LET sc=0
8040 LET e=20: LET f=INT (RND*15
)+10
8050 LET b=1
8060 INPUT "Vitesse (1-Rapide 10
-Lent)";s
8070 LET compte=0
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "b"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 60,126,255,255,255,255
,126,60
9040 DATA 0,0,0,0,0,0,255,255
9990 REM a b
9991 REM ● _
```

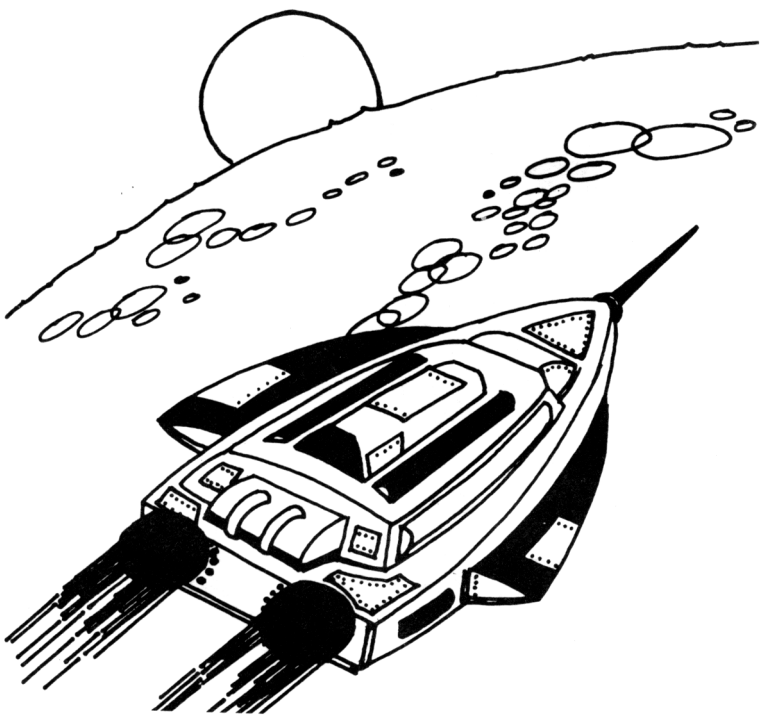


INONDATION

Le toit fuit et vous n'avez qu'un seau. Essayez d'attraper les gouttes en déplaçant le seau à l'aide des touches <5> et <8>. Il tombera trente gouttes. Essayez d'en attraper le plus possible afin de ne pas avoir à appeler les pompiers.

```
  10 REM inondation
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 GO SUB 7000
  50 LET p=INT (RND*30)+1: LET d
=d+1: PRINT AT 0,23;"GOUTTE ";d
  60 FOR l=6 TO 18
  70 PRINT AT 20,v; INK 6;" ▀▄ "
;AT 21,v;" ▀▄ "
  80 PRINT AT l,p; INK 5;"  ";AT
 l+1,p;" ▲ ";AT l+2,p;" ● "
  90 IF l+3=20 AND v+1=p+1 OR l+
3=20 AND v+2=p+1 OR l+3=20 AND v
+2=p THEN LET sc=sc+1: PRINT AT
0,0;"SCORE ";sc
 100 LET v=v+(INKEY$="8" AND v<2
8)-(INKEY$="5" AND v>0)
 110 NEXT l
 120 PRINT AT l,p;"  ";AT l+1,p;
"  "
 130 IF d=30 THEN GO TO 150
 140 GO TO 50
 150 PRINT AT 5,11;"TERMINE"
 160 PRINT '''';"          Score
 : ";sc
 170 IF sc>rec THEN LET rec=sc
 180 PRINT '''';"      Record : ";r
ec
 190 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
```

```
7000 CLS
7010 PRINT "SCORE ";sc
7020 PRINT INK 2;"■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
7025 PRINT INK 2;"■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
7030 PRINT INK 2;"■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
7035 PRINT INK 2;"■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
7990 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : BRIGHT 0
8010 LET sc=0
8020 LET v=15
8030 LET d=0
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "j"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 255,255,255,255,255,25
5,0,0
9040 DATA 252,252,252,252,252,25
2,0,0
9050 DATA 0,0,0,0,0,1,3,7
9060 DATA 0,0,0,0,0,128,192,224
9070 DATA 7,7,15,15,15,7,7,3
9080 DATA 224,224,240,240,240,22
4,224,192
9090 DATA 0,0,127,63,95,111,119,
59
9100 DATA 0,0,254,254,253,251,25
1,246
9110 DATA 62,63,63,63,31,31,31,3
1
9120 DATA 14,254,254,254,252,252
,252,252
9130 REM a b c d e f g h i j
9140 REM ■■ ■■ ▗▖ ▐▌ ▚▞ ▙▟ ▜▛ ▀▄
```

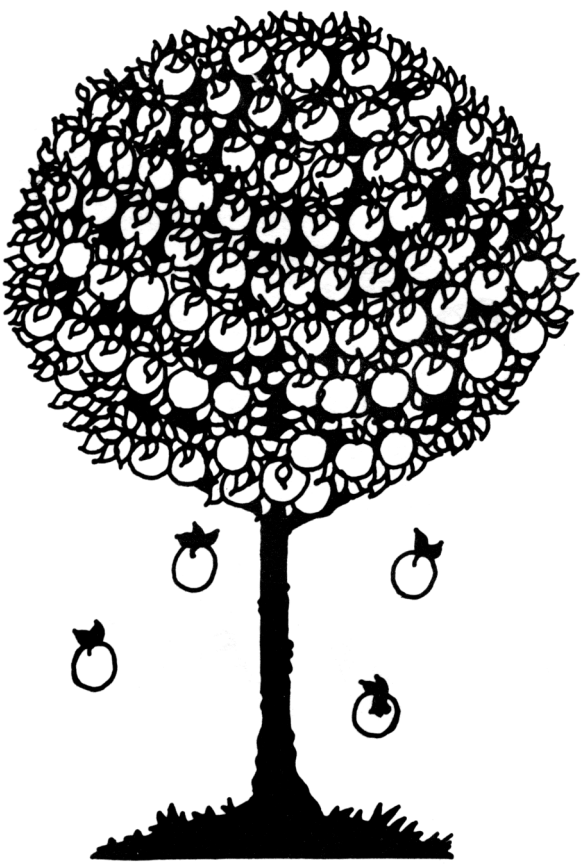


ATTERRISSAGE SUR MARS

Réussirez-vous à poser votre vaisseau spatial sur l'aire d'atterrissage ? Le passage est étroit et il faut d'excellents réflexes et des nerfs d'acier pour se poser sans casse. Après le premier atterrissage réussi, vous piloterez un vaisseau plus rapide. Soyez prudent ou vous risquez de rester définitivement sur Mars. Utilisez la touche <5> pour vous déplacer vers la gauche et la touche <8> pour vous déplacer vers la droite.

```
  10 REM Atterrissage
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 GO SUB 7000
  50 PRINT AT v,h;"  ";AT v+1,h;
"  "
  60 LET v=v+(((sc/5)+1)/5): LET
 h=h+(INKEY$="8" AND h<31)-(INKE
Y$="5" AND h>0)
  70 IF SCREEN$ (v+1,h)<>" " THE
N GO TO 1000
  80 PRINT AT v,h; INK 6;"▟▙";AT
 v+1,h;"▀▀"
  90 IF v>20 THEN GO TO 2000
 100 PRINT AT 21,25;"SCORE ";sc
 110 LET t=t+.1
 120 PRINT AT 20,0;"TEMPS ";INT
t
 150 GO TO 50
 990 STOP
```

```
1000 PRINT AT 2,5;"TERMINE EN ";
t;" SECONDES"
1010 PRINT AT v,h; FLASH 1; INK
6;"▟▙";AT v+1,h;"▜▛"
1020 FOR p=1 TO 100: NEXT p
1030 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1040 PRINT AT 7,9;"Score : ";sc
1050 PRINT AT 9,5;"Record : ";re
c
1060 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
2000 LET v=0: LET h=0: LET sc=sc
+1
2010 CLS
2020 GO TO 40
7000 LET b=INT (RND*16)+10: LET
b=b*8
7010 FOR a=0 TO b-10: PLOT a,0:
DRAW 0,(INT (RND*50)+50)
7020 NEXT a
7040 FOR a=b+10 TO 255: PLOT a,0
: DRAW 0,INT (RND*50)+50
7050 NEXT a
7990 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: C
LS
8010 LET h=0: LET v=0
8020 LET t=0: LET sc=0
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "d"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,7,15,31,53,53,53
9040 DATA 0,0,224,240,248,172,17
2,172
9050 DATA 31,13,18,16,8,4,14,0
9060 DATA 248,176,72,8,16,32,112
,0
9070 REM a b c d
9080 REM ▟ ▙ ▜ ▛
```



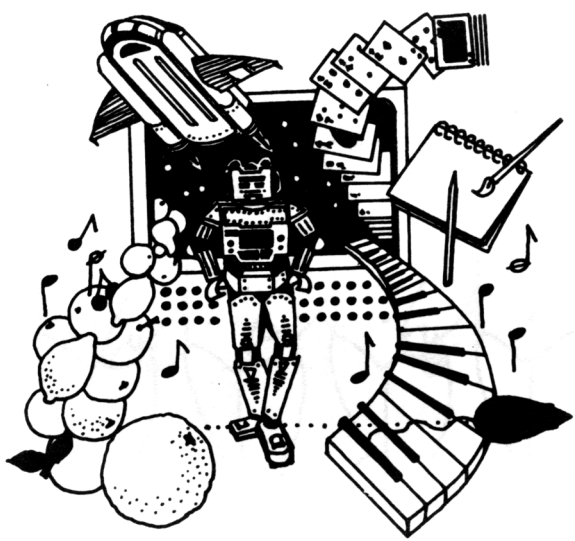
VOLEUR DE POMMES

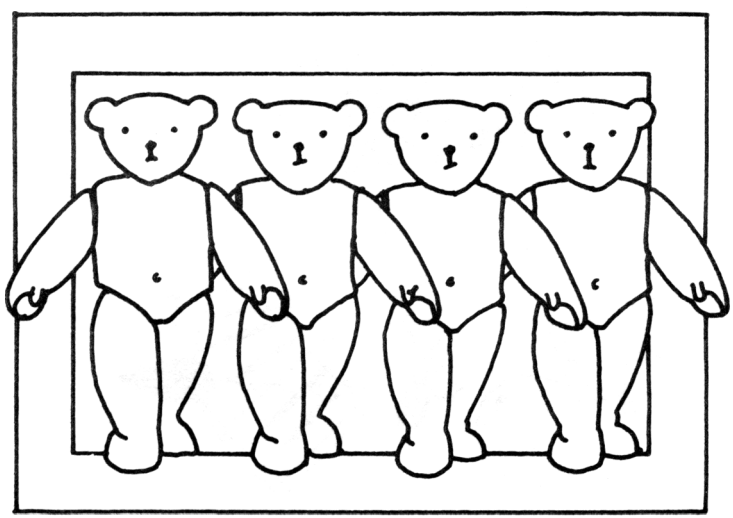
Prenez le plus de pommes possible dans le verger avant l'arrivée du fermier qui annoncera la fin du jeu. Pour chaque pomme mangée vous gagnez trois points et si par bonheur vous réussissez à manger cinquante pommes en trente secondes vous obtiendrez un bonus.

```
   10 REM Voleur de pommes
   20 GO SUB 9000: LET rec=0
   30 GO SUB 8000: GO SUB 7000
   40 PRINT AT v,h;" "
   45 LET v1=v: LET h1=h
   50 LET v=v+(INKEY$="6" AND v<2
0)-(INKEY$="7" AND v>1)
   60 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
1)-(INKEY$="5" AND v>0)
   70 IF SCREEN$ (v,h)="_" THEN L
ET v=v1: LET h=h1: GO TO 45
   80 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN LE
T sc=sc+3: LET co=co+1
   90 PRINT AT v,h; INK 6;"▒"
  100 LET temps=temps+.1: PRINT A
T 0,0; PAPER 2;"SCORE ";sc,"TEMP
S ";INT temps
  105 BEEP .008,co
  110 IF temps>30 THEN GO TO 1000
  120 IF co=50 THEN GO TO 2000
  130 GO TO 40
1000 PRINT AT v,h; FLASH 1; INK
2;"▒"
```

```
1010 PRINT AT 1,12; PAPER 1;"TER
MINE"
1020 PRINT AT 5,7; PAPER 2;"LE T
EMPS EST ECOULE"
1030 PRINT AT 12,10;"SCORE : ";s
c
1040 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1050 PRINT AT 20,10;"Record : ";
rec
1060 INPUT "  Tapez ENTER pour r
ejouer    "; LINE a$: GO TO 30
2000 PRINT AT v,h; FLASH 1; INK
6;"╬"
2010 PRINT AT 2,10; PAPER 1;"TER
MINE"
2020 PRINT AT 5,3; PAPER 2;"VOUS
 AVEZ REUSSI EN ";INT temps;" SE
CONDES"
2030 PRINT AT 7,10; PAPER 4; FLA
SH 1;"BONUS ";INT (100-temps)*3
2040 LET sc=sc+INT (100-temps)*3
2050 GO TO 1030
7040 PRINT AT 0,0; PAPER 2;"SCOR
E ";sc,"TEMPS ";temps,
7050 PRINT INVERSE 1; INK 6;"___
_____________________________"
7060 FOR a=1 TO 18
7070 PRINT INVERSE 1; INK 6;"_";
 INVERSE 0;TAB 31; INVERSE 1;"_"
7080 NEXT a
7090 PRINT INVERSE 1; INK 6;"___
_____________________________"
7095 FOR a=1 TO 50
7100 LET j=INT (RND*18)+2: LET k
=INT (RND*29)+2
7110 IF j=v AND k=h THEN GO TO 7
100
7115 IF SCREEN$ (j,k)="" THEN GO
 TO 7100
7120 PRINT AT j,k; INK 4;"▲": NE
XT a
7130 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET v=INT (RND*18)+2: LET h
=INT (RND*29)+2
8020 LET co=0: LET temps=0
8030 LET sc=0
```

```
8040 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "b"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 12,24,62,127,127,127,1
27,62
9040 DATA 28,28,8,63,8,28,34,65
9050 REM a b
9060 REM
```





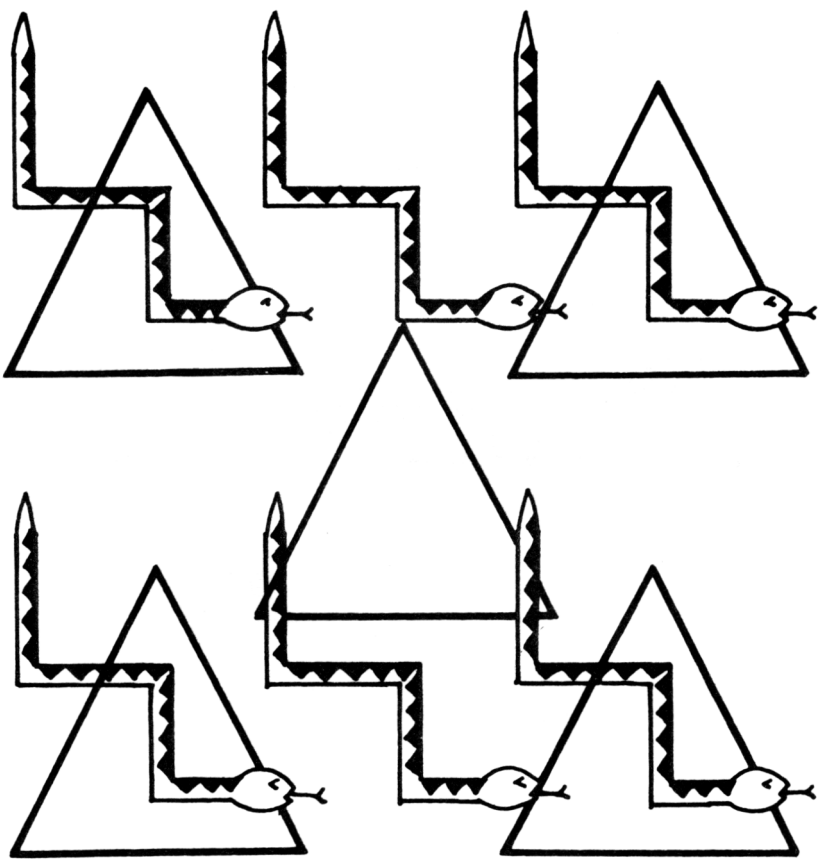
LA FUITE DE L'OURS

Teddy veut traverser l'écran mais malheureusement une batterie de rayons lasers tente de l'en empêcher. Si vous pouvez les éviter, Teddy sera sauvé. Vous gagnez trois points à chaque fois que Teddy est ramené sain et sauf à la maison. Vous commencez à jouer avec cinq Teddy. Utilisez les touches de contrôle du curseur pour vous déplacer.

```
  10 REM la fuite de l'ours
  20 REM Peter Shaw
  30 REM Idee originale de
         Steven Gunning
  40 GO SUB 9000: LET rec=0
  50 GO SUB 8000: GO SUB 7000
  60 PRINT AT v,h; OVER 1; PAPER
 8; INK 6;"▀▄";AT v+1,h;"▜▛"
  70 LET v=v+2*(INKEY$="6" AND v
<19)-2*(INKEY$="7" AND v>0)
  80 LET h=h+2*(INKEY$="8" AND h
<29)-2*(INKEY$="5" AND h>1)
  90 PRINT AT v,h; OVER 1; PAPER
 8; INK 6;"▀▄";AT v+1,h;"▜▛"
 100 GO SUB 1000
 110 IF v=0 THEN GO SUB 2000
 115 PRINT AT 21,0; PAPER 2;"SCO
RE ";sc,"OURS REST. ";ours;
 120 BEEP .008,sc
 130 GO TO 60
```

```
 990 STOP
1000 LET r=INT (RND*6)+1
1010 PLOT 8,m(r): DRAW INK 8;240
,0
1020 LET p=(21-((m(r)-4)/8))
1030 IF v=p OR v=p-1 THEN GO TO
3000
1035 PLOT 8,m(r): DRAW INK 8;240
,0
1040 PLOT 8,m(r): DRAW OVER 1;24
0,0
1050 RETURN
2000 PRINT AT v,h; PAPER 8;"  ";
AT v+1,h;"  "
2005 BEEP .1,20
2010 LET sc=sc+3
2020 LET v=18: LET h=15
2030 PRINT AT v,h; INK 6; PAPER
8; OVER 1;"■■";AT v+1,h;"■"
2040 RETURN
3000 PRINT AT v,h; INK 2; FLASH
1;"■■";AT v+1,h;"■"
3001 BEEP .5,-10
3005 LET ours=ours-1: IF ours=-1
 THEN GO TO 4000
3010 PRINT AT v,h;"  ";AT v+1,h;
"  "
3020 LET v=18: LET h=15
3030 PRINT AT v,h; INK 6; PAPER
8; OVER 1;"■■";AT v+1,h;"■"
3040 GO TO 1035
4000 PRINT AT 2,12; PAPER 6;"TER
MINE"
4010 PRINT '''TAB 10; PAPER 1;"SC
ORE : ";sc
4020 IF sc>rec THEN LET rec=sc
4030 PRINT AT 18,10; PAPER 6;"Re
cord : ";rec
4040 INPUT "Tapez "; PAPER 2;"EN
TER"; PAPER 0;" pour rejouer ";
LINE a$
4050 GO TO 50
4990 STOP
7000 CLS
7010 PRINT PAPER 1,,
7020 PLOT 0,14: DRAW 0,152
7030 PLOT 255,14: DRAW 0,152
7040 FOR a=2 TO 17 STEP 3
```

```
7050 PRINT AT a,0;"▶";AT a,31;"◀
"
7060 NEXT a
7070 PRINT AT 20,0; PAPER 1;,
7080 PLOT 0,8: DRAW 255,0
7090 PRINT AT 21,0;"SCORE ";sc;"
OURS REST. ";ours
7100 PRINT AT v,h; OVER 1; PAPER
 8; INK 6;"▀▄";AT v+1,h;"▜▛"
7990 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET sc=0: DIM m(6): LET v=1
8: LET h=15
8020 RESTORE 9090: FOR a=1 TO 6
8030 READ m(a): NEXT a
8040 LET co=0
8050 LET ours=5
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "f"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,56,127,127,127,125,5
6,29
9040 DATA 0,28,254,254,254,222,1
40,220
9050 DATA 31,31,31,31,30,15,7,3
9060 DATA 252,252,124,124,60,248
,240,224
9070 DATA 128,128,224,255,255,22
4,128,128
9080 DATA 1,1,7,255,255,7,1,1
9090 DATA 36,60,84,108,132,156
9998 REM a b c d e f
9999 REM ▟ ▀ ▜ ▛ ▶ ◀
```



LE SERPENT ET LES TRIANGLES

Vous êtes un serpent et vous vous déplacez en ondulant vers le bas de l'écran. Soudain des triangles bleus remplis de poison arrivent vers vous. Vous devez les éviter à tout prix. Dès que l'un d'eux vous touche le jeu est terminé. Vous vous déplacez automatiquement vers la gauche, aussi il faut utiliser la touche <8> pour vous déplacer vers la droite.

```
  10 REM le serpent et les trian
gles
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 PRINT AT 9,h;" "
  50 LET h=h+2*(INKEY$="8" AND v
<29): IF h>0 THEN LET h=h-1
  54 IF SCREEN$ (10,h)="" THEN G
O TO 1000
  55 PRINT AT 9,h; INK 6;"▼";AT
10,h;"▼"
```

```
  60 PRINT AT 21,0;
  70 PRINT TAB INT (RND*31); INK
 1;"▼"
  80 POKE 23692,255
  90 LET sc=sc+1: PRINT
 100 GO TO 40
1000 PRINT AT 0,0; OVER 1; PAPER
 8; INK 2;v$(1)
1010 PRINT AT 1,10; FLASH 1;"TER
MINE"
1020 PRINT AT 5,7;"Score : ";sc
1030 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1040 PRINT AT 10,5;"Record : ";r
ec
1050 INPUT "Tapez "; PAPER 1;"EN
TER"; PAPER 0;" pour rejouer ";
LINE a$: GO TO 30
1090 STOP
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS : LET v=10: LET h=15
8010 LET sc=0: RANDOMIZE
8020 DIM v$(1,704)
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "c"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 255,126,126,60,60,24,2
4,0
9040 DATA 0,99,119,127,62,28,0,0
9050 DATA 99,119,73,73,127,62,28
,0
9990 REM a b c
9991 REM ▼ ❤ ☺
```

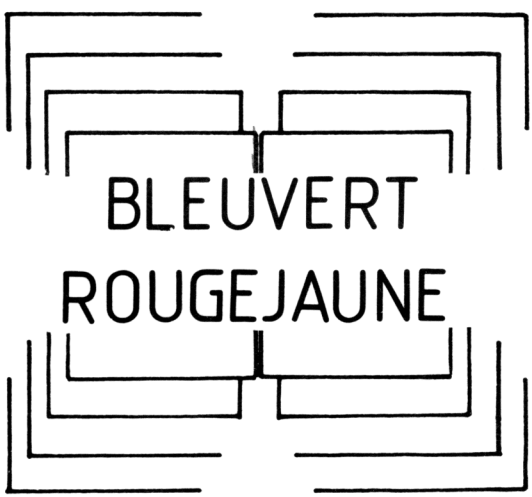
COURSE A LA MORT

Le but de ce jeu est d'écraser autant de piétons que possible. Vous gagnez des points à chaque piéton écrasé. Lorsque vous touchez votre cible, une tombe apparaît à l'écran. Vous disposez d'un maximum de soixante secondes, aussi ne perdez pas de temps. Utilisez les touches de déplacement du curseur pour contrôler votre auto.

```
  10 REM Course a la mort
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 GO SUB 7000
  50 PRINT AT v,h;" "
  51 IF INKEY$<"5" OR INKEY$>"8"
 THEN GO TO 55
  53 LET a$=INKEY$
  55 LET v1=v: LET h1=h
  60 LET v=v+(a$="6")-(a$="7")
  70 LET h=h+(a$="8")-(a$="5")
  80 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN GO
 TO 1000
  90 IF SCREEN$ (v,h)="_" THEN L
ET v=v1: LET h=h1: LET a$="": GO
 TO 55
 100 PRINT AT v,h; INK 3;c$
 105 LET d$=c$
 110 LET c$=("▚" AND a$="7")+("▞
" AND a$="8")+("▜" AND a$="6")+(
```

```
"■" AND a$="5")
 120 IF c$="" THEN LET c$=d$
 125 PRINT AT 21,15;"TEMPS ";INT
 temps;" ": LET temps=temps-.2:
IF temps<0 THEN GO TO 2000
 130 BEEP .008,sc
 140 PRINT AT j,k;" "
 150 LET j1=j: LET k1=k
 160 LET j=j+INT (RND*3)-1: LET
k=k+INT (RND*3)-1
 170 IF SCREEN$ (j,k)="_" THEN L
ET j=j1: LET k=k1: GO TO 150
 175 IF SCREEN$ (j,k)="" THEN GO
 TO 1000
 180 PRINT AT j,k; INK 5;"*"
 200 GO TO 50
1000 PRINT AT j,k;"■"
1010 FOR a=1 TO 3
1020 LET sc=sc+1
1030 PRINT AT 21,0;"SCORE ";sc
1040 BEEP .7,sc
1050 NEXT a
1060 LET j=4: LET k=20: LET v=10
: LET k=16: GO TO 40
2000 PRINT AT 21,15; PAPER 2;"TE
MPS 0": BEEP 2,-10: CLS
2010 PRINT AT 2,12; PAPER 1;"TER
MINE"
2020 PRINT AT 5,10; PAPER 2;"SCO
RE : ";sc
2030 IF sc>rec THEN LET rec=sc
2040 PRINT AT 18,6; PAPER 6;"REC
ORD : ";rec
2050 INPUT PAPER 1;"TAPEZ "; PAP
ER 2;"ENTER"; PAPER 1;" POUR REJ
OUER "; LINE a$: GO TO 30
7000 CLS : PRINT INVERSE 1; INK
6;"_____
_____"
7010 FOR a=1 TO 19
7020 PRINT INVERSE 1; INK 6;"_";
AT a,31;"_"
7030 NEXT a
7040 PRINT INVERSE 1; INK 6;"___
_____"
7050 PRINT AT 21,0;"SCORE ";sc
7060 RETURN
```

```
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET v=10: LET h=16
8020 LET j=4: LET k=20
8030 LET sc=0: LET temps=60
8040 LET c$="▟"
8050 LET a$=""
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "f"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 60,153,255,153,24,189,
255,189
9040 DATA 238,68,229,255,255,229
,68,238
9050 DATA 189,255,189,24,153,255
,153,60
9060 DATA 119,34,167,255,255,167
,34,119
9070 DATA 56,124,238,198,238,238
,254,254
9080 DATA 56,56,16,124,16,16,40,
68
9998 REM a b c d e f
9999 REM ▟ ▟ ▟ ▟ ▟ ▟
```

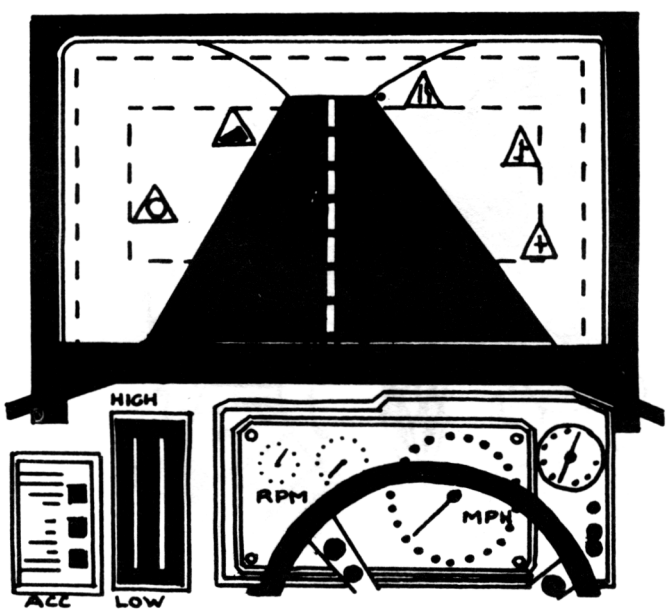

BLEUVERT
ROUGEJAUNE

SIMON

L'ordinateur choisit une série de couleurs correspondant à des sons et vous devez retrouver la série exacte. Il y a quatre couleurs distinctes. La série débute avec une couleur choisie au hasard ; à chaque fois qu'elle est répétée, une autre couleur est ajoutée. La longueur de la série varie de un à dix.

```
  10 REM Simon
  20 REM Tim Hartnell
        Peter Shaw
  30 GO SUB 9000: GO SUB 8000
  40 FOR a=1 TO 10
  50 LET c$=c$+STR$ (INT (RND*4)
+1)
  60 NEXT a
  70 FOR q=1 TO x
  80 LET l=4*(CODE c$(q)-48)
  90 LET t=VAL c$(q)
 100 BEEP .05,10*t
 110 PRINT AT l,7; INK 6;"■■■";I
NT l/4;AT l-1,7;" ▄▄▄ ";AT l+1,7;"
■■■ "
 120 PAUSE 4
 130 CLS
 140 NEXT q
 150 FOR b=1 TO x
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 LET t$=INKEY$
 180 IF CODE t$=0 THEN GO TO 170
 190 CLS
 200 LET y=4*(CODE t$-48)
 210 PRINT AT y,7; INK y/4;" ■■■ "
```

```
; INK 6;t$;AT y-1,7; INK y/4;"▬
▗";AT y+1,7;"▬▬▬"
 220 BEEP .04,2.5*y
 230 IF CODE t$<>CODE (c$(b)) TH
EN GO TO 1000
 240 PAUSE 7
 250 CLS
 260 NEXT b
 270 IF x=10 THEN PRINT "Vous av
ez battu la machine!": INPUT "Ta
pez ENTER pour rejouer "; LINE a
$: RUN
 280 LET x=x+1
 290 PAUSE 50
 300 GO TO 70
1000 PRINT "Score : ";x-1
1010 BEEP .02,RND*30
1020 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: RUN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : BRIGHT 1
8010 LET c$=""
8020 LET x=1
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "d"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,0,3,7,15,15
9040 DATA 0,0,0,0,192,224,240,24
0
9050 DATA 15,15,7,3,0,0,0,0
9060 DATA 240,240,224,192,0,0,0,
0
9990 REM a b c d
9991 REM ▗ ▖ ▝ ▘
```


HIGH
RPM
MPH
ACC
LOW

3D

Ce jeu est une variation du jeu de conduite bien connu. Vous voyez votre automobile en trois dimensions et la route en perspective. La route défile devant vos yeux et vous devez éviter de sortir sur les bas côtés. Utilisez les touches <5> et <8> pour contrôler votre auto.

```
  10 REM  3D
  20 GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 PRINT AT 15,15; INK 4;"  ";
AT 16,15;"  "
  50 IF p<108 OR p>150 THEN GO T
O 1000
  60 PLOT p-10,159: DRAW -170+(p
-10),-159
  70 PLOT p+10,159: DRAW -70+(p-
10),-159
  80 PLOT OVER 1;p-10,159: DRAW
OVER 1;-170+(p-10),-159
  90 PLOT OVER 1;p+10,159: DRAW
OVER 1;-70+(p-10),-159
 100 LET p=p+4*(INKEY$="5")-4*(I
NKEY$="8")
 110 LET p=p+(INT (RND*20)-10)
 115 LET sc=sc+1
 120 GO TO 50
 990 STOP
1000 PLOT p-10,159: DRAW -170+(p
-10),-159
1010 PLOT p+10,159: DRAW -70+(p-
10),-159
1020 PRINT AT 15,15; FLASH 1; IN
K 2;"  ";AT 16,15;"  "
```

```
1030 FOR a=0 TO 50: BEEP .05,-a:
 BEEP .008,a: NEXT a
1040 PRINT AT 1,10; PAPER 1;"Sco
re : ";sc
1050 INPUT "Tapez "; INK 6;"ENTE
R"; INK 7;" pour rejouer "; LINE
 a$: GO TO 30
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
8010 LET p=127
8020 LET sc=0
8040 PRINT AT 0,0; PAPER 1;"
                                "
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "d"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,0,13,11,13,3
9040 DATA 0,0,0,0,176,208,176,19
2
9050 DATA 6,117,207,223,208,240,
12,3
9060 DATA 102,174,243,251,19,15,
48,192
9998 REM ab
         cd
9999 REM
```

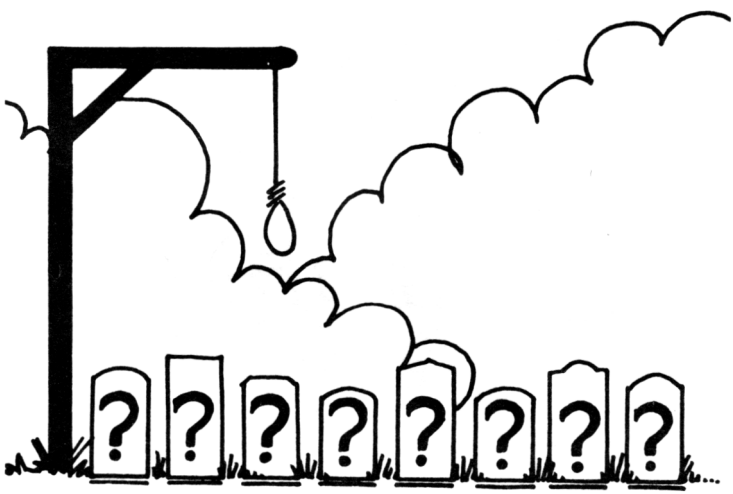
A6

A6

Traverser l'autoroute A6 à l'heure de pointe n'est une partie de plaisir pour personne, mais c'est pourtant le but de ce jeu. Vous devez éviter deux files de voitures roulant en sens inverse ; si vous êtes écrasé par l'une d'elles vous perdez l'une de vos cinq vies. Pour chaque piéton arrivé sain et sauf, vous gagnez dix points. Il y a un record à battre. Utilisez les touches de déplacement du curseur pour contrôler vos mouvements.

```
  10 REM A6
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 LET v=14: LET h=16: GO SUB
7000
  50 PRINT AT v,h; PAPER 8;" "
  60 LET v=v+(INKEY$="6" AND v<2
1)-(INKEY$="7" AND v>0)
  70 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
1)-(INKEY$="5" AND h>0)
  80 PRINT AT 4,0; INK 6;a$;AT 1
1,0;b$;AT 5,0;b$;AT 12,0;a$
  90 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN GO
 TO 1000
 100 PRINT AT v,h; PAPER 8;"╫"
 110 LET b$=b$(32)+b$( TO 31)
 120 LET a$=a$(2 TO )+a$(1)
 130 IF v=2 THEN GO TO 2000
 150 GO TO 50
1000 PRINT AT v,h; FLASH 1;"╫"
1010 DIM s$(1,704)
1020 PRINT AT 0,0; FLASH 8; OVER
 1; PAPER 8; INK 2;s$(1)
```

```
1025 IF ml>0 THEN LET ml=ml-1: G
O TO 40
1026 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1030 INPUT "Tapez ENTER pour re
ouer "; LINE b$
1040 GO TO 30
2000 LET sc=sc+10
2010 GO TO 40
7000 CLS
7010 PRINT 'TAB 10;"RECORD ";rec
;TAB 23;"SCORE ";sc;' PAPER 1;"
                              "
7020 PRINT INK 6'a$'b$
7030 PRINT ' PAPER 4;"
                     "
7050 PRINT INK 6'b$'a$
7060 PRINT ' PAPER 1;"
                     "
7070 PRINT AT v,h; PAPER 6;"▼"
7080 FOR a=1 TO ml: PRINT AT 1,a
; INK 5;"▼": NEXT a
7090 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET sc=0
8030 LET a$="▟▙  ▟▙ ▟▙     ▟▙  ▟
▙ ▟▙  ▟▙      "
8040 LET b$="▟▙    ▟▙       ▟▙
 ▟▙ ▟▙   ▟▙
                "
8060 LET ml=5
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "e"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,1,2,127,235,253,28,8
9040 DATA 0,240,16,252,215,187,5
6,16
9050 DATA 0,15,8,63,235,221,28,8
9060 DATA 0,128,64,254,215,191,2
8,8
9070 DATA 28,28,8,8,62,8,28,34
9080 REM a  b  c  d  e
9090 REM ▟ ▙ ▟ ▙ ▼
```



PENDU

L'ordinateur affiche sur l'écran un nombre de tirets correspondant au nombre de lettres du mot à trouver. Vous choisissez ensuite une lettre. Si elle est contenue dans le mot recherché, elle s'inscrit à sa place et vous pouvez rejouer. Si cette lettre est mauvaise, l'ordinateur commence à imprimer à l'écran un homme sur le point d'être pendu. Vous avez droit à treize erreurs avant l'issue fatale. Aussi ne suivez pas bêtement l'ordre alphabétique si vous voulez avoir une chance de trouver le mot. Lorsque vous avez choisi une lettre et que vous la tapez, l'ordinateur affiche toutes les occurrences de cette lettre. Dans le mot "carrosse", par exemple, il y a deux r et deux s ; l'ordinateur affichera donc les deux r ou les deux s. Comme vous pouvez le remarquer en lisant le listing ce programme dispose d'un dictionnaire étendu, ainsi la personne qui tape le programme peut jouer avec sans reconnaître à coup sûr le mot choisi.

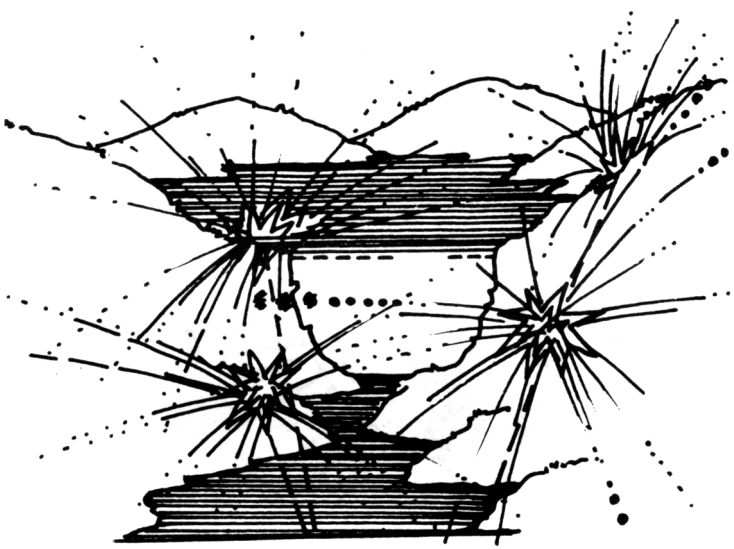
```
  10 REM Pendu
  20 GO SUB 9000
  30 GO SUB 8000
  40 GO SUB 7000
  50 FOR a=1 TO LEN w$
  60 PRINT "_ ";
  70 NEXT a
  80 INPUT "Votre essai ? (1 seu
le lettre) "; LINE n$
  90 LET r=0: FOR a=1 TO LEN w$
 100 IF w$(a)=n$ THEN LET r=r+1
 110 NEXT a
```

```
 120 IF r<>0 THEN GO TO 1000
 130 LET t$=t$+n$+" "
 140 GO SUB 6000
 150 LET c$="": FOR a=1 TO LEN w
$: LET d$=SCREEN$ (0,(a*2)-2): L
ET c$=c$+d$: NEXT a: IF c$=w$ TH
EN GO TO 5000
 160 GO TO 80
1000 FOR a=1 TO LEN w$
1010 IF w$(a)=n$ THEN PRINT AT 0
,(a*2)-2;n$
1020 NEXT a
1030 GO TO 150
2000 PRINT AT 5,19;"!": BEEP 1,-
10
2010 PRINT AT 5,0;"Pendu!"
2011 PRINT AT 7,0;"Le mot etait
";AT 8,0;w$
2020 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE j$: GO TO 30
5000 PRINT AT 5,0;"Bravo!"
5010 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE j$: GO TO 30
6000 LET d=d+2: LET h=h+2
6010 PRINT AT 20,h-18; INK 4;n$
6020 PRINT AT INT (d/2)+2-5,17;
INK 6;b$(INT ((d-16)/2))
6030 IF INT ((d-16)/2)=13 THEN G
O TO 2000
6040 RETURN
7000 RESTORE 7000
7005 FOR a=1 TO INT (RND*224)+1
7010 READ w$
7020 NEXT a
7030 DATA "abaisser","abruti","a
ccroc","adjectif","affoler","aig
le","aliment","amande","ancien",
"annuaire","apritif","arbalete",
"argument","arranger","assembler
","attention","autruche","avocat
"
7040 DATA "balancer","baptiser",
"bastingage","bemol","bigoudi",
blessant","bonhomme","bouillotte
","braconner","brodequin","burle
sque","cafetiere","cameleon","ca
pitaine","carnaval","catapulte",
"ceremonie","champignon","charre
```

```
tte","chaussette","chiffon","chu
choter","clafouti","coffrage","c
olloque","compas","condiment"
7050 DATA "conseiller","contreba
sse","conversion","costume","cou
peret","crapule","crocodile","cu
rseur","dauphin","decharge","ded
uction","delire","dentelle","der
obade","dessein","deviser","dile
mme","distance","dorade","dromad
aire","ecaille","economie","egla
ntine","ellipse","emotion","ence
inte","engrais","entourage","ent
recote"
7060 DATA "ephemere","equilibre"
,"espadon","etamine","euphorie",
"exercice","extraction","fantais
ie","fenouil","figurine","fleche
tte","fonderie","foulure","frene
sie","fusain","galion","gaufrier
","geologue","globule","goupillo
n","grappe","grenade","guimauve"
,"hameau","harmonium","herisson"
,"heurtoir","horreur","humerus",
"identite","image","incendie","i
ncident","ingenieur","injure","i
nterne","intuition","jambon","ja
rgon","jumelles","justice","lant
erne","latitude","libation","lie
utenant","logique","longueur"
7070 DATA "machine","magasin","m
andoline","maniere","marechal","
maroquin","maxillaire","mecreant
","mesure","metairie","microscop
e","mimosa","modele","module","m
osaique","mosquee","mulatre","mu
scade","narval","naufrage","noma
de","notation","nudite","offense
","opinion","opuscule","outrage"
,"oxygene","pantoufle","parapet"
,"partition","passepoil","pelica
n","pendison","perissoire","perr
oquet","phoque","physique","plan
ete","plastique"
7080 DATA "pointure","poitrine",
"porcelaine","portail","precisio
n","prediction","profession","pr
ogramme","puissance","purgatoire
```

```
","quotient","raclette","ratelie
r","ravisseur","redaction","redu
ction","remarque","remede","repo
ussoir","reposoir","retraite","r
eunion","revanche","roitelet","s
abotier","sacrilege","sanglier",
"sarcophage","scrutin","secateur
","serpentin","serrurier","soldа
t","solitaire","sorcier","sourci
er","starter","straponTin","suff
rage","sulfatage"
7090 DATA "tabernacle","tablatur
e","tambourin","tassement","thea
tre","tisonnier","tonneau","tour
iste","traction","traquenard","t
ubercule","uniforme","utopie","v
adrouille","vainqueur","vanille"
,"veranda","vertebre","volcan","
voyant","wagonnet","xylophone","
yaourt"
7110 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 DIM b$(13,5)
8020 LET b$(1)="     "
8030 LET b$(2)="  ▄▄ "
8040 LET b$(3)="  ▀▀ "
8050 LET b$(4)=" ▄▀▀▄ "
8060 LET b$(5)=" ▌  ▐ "
8070 LET b$(6)=" ▌  ▐ "
8080 LET b$(7)=" ▌  ▐ "
8090 LET b$(8)=" ▀▄▄▀ "
8100 LET b$(9)="  ▐▐  "
8110 LET b$(10)="  ▐▐  "
8120 LET b$(11)="  ▐▐  "
8130 LET b$(12)="  ▐▐  "
8140 LET b$(13)=" ▗▟▙▖ "
8150 LET t$=""
8160 LET h=16: LET v=0
8170 LET d=16
8990 RETURN
9000 RESTORE 9000: FOR a=USR "a"
 TO USR "g"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,7,15,28,24,24
9040 DATA 24,24,28,15,7,0,0,0
9050 DATA 0,0,0,224,240,56,24,24
```

```
9060 DATA 24,24,56,240,224,0,0,0
9070 DATA 0,0,0,255,255,0,0,0
9080 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4
9090 DATA 0,0,102,102,0,0,0,0
9998 REM a b c d e f g
9999 REM ´ ` ¸ ¨ ¯ | ¨
```



BRISEURS DE BARRAGES

Durant votre vol de retour, après une mission sur l'Allemagne, vous avez des problèmes de moteur et vous perdez de l'altitude. Le seul endroit sûr pour vous poser est une rivière. Malheureusement il y a un barrage sur votre chemin et vous devez le faire sauter. Utilisez la touche <0> pour larguer vos bombes.

```
  10 REM Briseurs de barrages
  20 GO SUB 9000: LET rec=0
  30 GO SUB 8000
  40 GO SUB 7000
  50 FOR v=1 TO 15
  55 PRINT AT v-1,0; PAPER 8;"
   "
  60 FOR h=0 TO 31
  70 PRINT AT v,h; INK 6; PAPER
8;" "
  80 IF SCREEN$ (v,h+6)<>" " THE
N GO TO 1000
  90 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 2
00
  95 LET sc=sc+1
 100 BEEP (.008 AND ch=1)+(.01 A
ND ch=0),0
 105 IF ch=0 THEN GO TO 120
 110 IF (SCREEN$ (13,16)=" " AND
 SCREEN$ (13,17)=" " AND SCREEN$
 (13,18)=" ") THEN LET ch=0: PRI
```

```
NT AT 13,0;"                    ";AT
 14,20; INK 2; PAPER 1;"▙
    ";AT 13,16; PAPER 0;"  "
 180 NEXT h
 190 NEXT v
 195 GO TO 1500
 200 PRINT AT v+1,h; INK 5; PAPE
R 8;" ▀"
 210 PRINT AT v,h; PAPER 8; INK
6;" ▀▀▀"
 220 LET h=h+1: IF h>30 THEN LET
 v=v+1: LET h=0
 240 PRINT AT v+1,h; INK 5; PAPE
R 8;" ▀"
 250 PRINT AT v,h; PAPER 8; INK
6;" ▀▀▀"
 260 LET h=h+1: IF h>31 THEN LET
 v=v+1: LET h=0
 275 PRINT AT v+2,h; PAPER 8;" "
 280 LET b1=h
 290 FOR b=v+1 TO 14
 295 BEEP .01,b
 300 PRINT AT b,b1; PAPER 8; INK
 5;" ";AT b+1,b1;"▚"
 310 PRINT AT v,h; INK 6; PAPER
8;" ▀▀▀"
 320 LET h=h+1: IF h>30 THEN LET
 v=v+1: LET h=0
 330 IF SCREEN$ (b+2,b1)<>" " TH
EN GO TO 500
 335 PRINT AT v-1,31;" "
 340 NEXT b
 350 PRINT AT b,b1; PAPER 8;" "
 360 LET h=h-1
 380 RETURN
 500 FOR b=b TO b+1
 510 PRINT AT b,b1; PAPER 8;" ";
AT b+1,b1; INK 5;"▚"
 520 NEXT b
 524 BEEP .005,-b
 525 LET h=h-1: PRINT AT b,b1; P
APER 8;" "
 530 RETURN
1000 FOR a=v TO 15
1010 PRINT AT a,h+1; PAPER 1;"
   ";AT a+1,h+1; INK 6;"▀▀▀"
1020 BEEP .5,-a: NEXT a
1030 GO TO 1510
1500 LET sc=sc+100: PRINT AT 0,1
```

```
2;"TERMINE"
1510 PRINT AT 5,10;"Score : ";sc
1520 IF sc>rec THEN LET rec=sc
1530 PRINT AT 10,6;"Record : ";r
ec
1540 INPUT "Tapez ENTER pour rej
ouer "; LINE a$: GO TO 30
7000 CLS
7010 PRINT AT 13,0; PAPER 1;"
                "
7020 PRINT AT 14,0; PAPER 1;"
                "
7030 PRINT AT 15,0; PAPER 1;"
                "
7040 PRINT AT 12,16; INK 2;"▙";
AT 13,16; PAPER 1;"▀▀"; PAPER 0;
"▙";AT 14,16; PAPER 1;"▀▀▀▀"; PA
PER 0;"▙";AT 15,16; PAPER 1;"▀▀▀
▀▀▙"
7050 FOR a=1 TO 4
7060 PRINT PAPER 2;"
                "
7070 NEXT a
7990 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET sc=0
8020 LET ch=1
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "i"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 56,60,63,63,63,7,0,0
9040 DATA 0,0,128,255,255,255,25
5,0
9050 DATA 0,0,63,255,255,255,255
,0
9060 DATA 0,0,224,248,248,248,24
0,0
9070 DATA 0,0,220,126,126,220,0,
0
9080 DATA 8,8,28,254,30,14,0,0
9090 DATA 36,60,24,60,60,24,0,0
9100 DATA 128,192,224,240,248,25
2,254,255
9110 DATA 254,255,255,255,255,25
5,255,255
9990 REM a b c d e f g h i
9999 REM ▙ ▄ ▄ ▄ * ▲ ▼ ▙ ▐
```

La bibliothèque SYBEX

Dans la même collection

Jeux en BASIC sur VIC 20, Ref. 277
Jeux en BASIC sur Atari (à paraître), Ref. 282
Jeux en BASIC sur ZX 81 (à paraître), Ref.275

Jeux

Au coeur des jeux en BASIC, Ref. 233
Jeux d'ordinateur en BASIC, Ref. 246
Nouveaux jeux d'ordinateur en BASIC, Ref. 247
Programmez vos jeux sur Goupil, Ref. 264
Jeux en Pascal sur Apple, Ref. 241

Spectrum

Programmez en BASIC sur Spectrum (à paraître),
Ref. 252

N'hésitez pas à demander notre catalogue.

POUR UN CATALOGUE COMPLET
DE NOS PUBLICATIONS

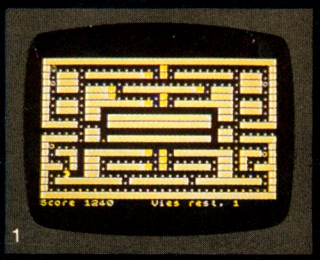
EUROPE
4, place Félix-Éboué
75583 Paris Cedex 12
Tél. : (1) 347.30.20
Telex : 211801

U.S.A.
2344 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
Tel. : (415) 848.8233
Telex : 336311

ALLEMAGNE
Heyestr. 22
4000 Düsseldorf 12
Tel. : (0211) 287066
Telex : 08588163

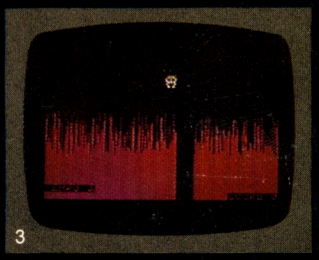
Imprimé en France. — JOUVE, 18, rue Saint-Denis, 75001 PARIS
N° 11964. Dépôt légal : Novembre 1983

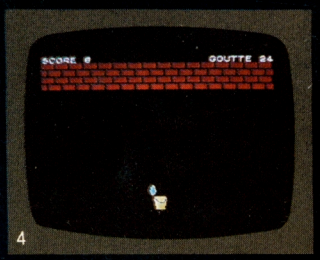
1. Pac Man
2. Loch Ness
3. Atterrissage sur Mars
4. Inondation
5. 3D
6. Araignée
7. A6
8. Le sergent et les triangles
9. Le sauvetage des œufs
10. Briseurs de barrages
11. Voleur de pommes
12. Auteuil
13. La fuite de l'ours
14. Trace
15. Course à la mort
16. Pendu
17. Casse-Briques



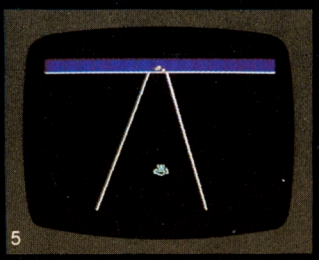
1

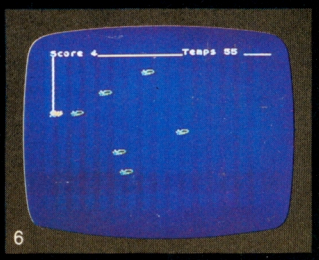
2


3

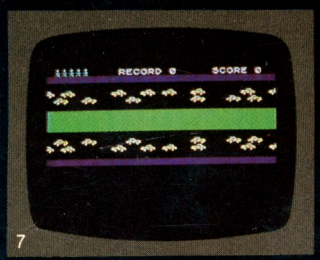


4


5

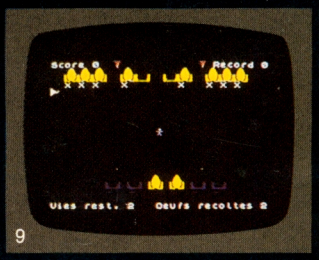


6

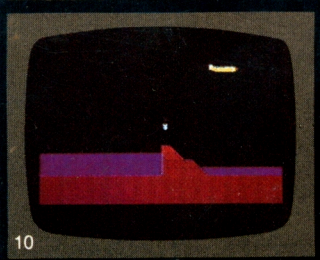


7

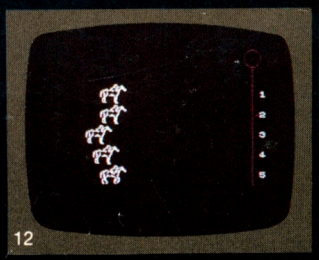
8

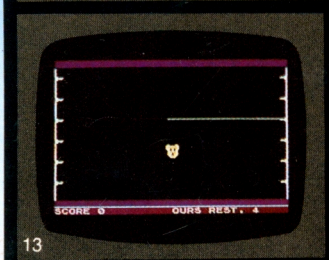


9

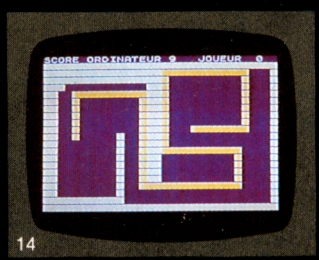

10

11

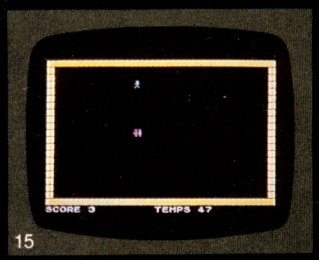

12



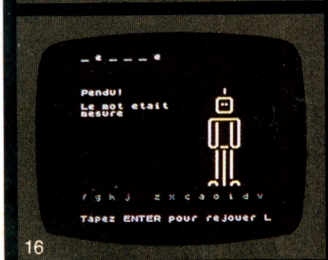
13



14

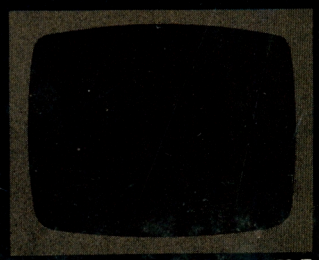


15



16

17



ISBN 2-902414-76-5 276 11-83 49 F